ADOBE PREMIERE PRO

Junio de 2016



Contenido

Novedades

Resumen de las nuevas funciones

Versión 2015 de Premiere Pro CC (junio de 2016)

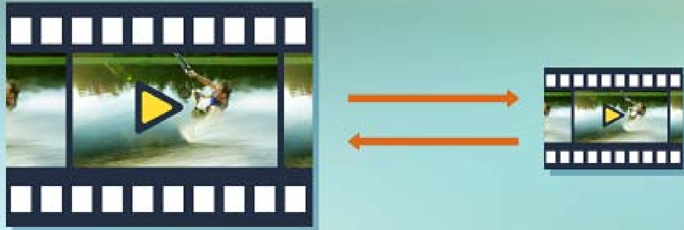


La versión 2015.3 de Adobe Premiere Pro CC (junio de 2016) ofrece una creación sencilla de proxys que permite cambiar sin problemas entre clips originales de alta resolución y proxys de baja resolución. Trabaje más rápidamente con la familia de aplicaciones de Premiere Pro, conectadas entre sí y con sus recursos creativos mediante Creative Cloud, lo que proporciona un método de creación más agilizado. Premiere Pro ahora también ofrece compatibilidad potente con los flujos de trabajo de vídeo de realidad virtual. El color y la luz nunca ha sido tan importantes con las nuevas mejoras en las herramientas Lumetri Color: las posibilidades creativas se amplían enormemente. Gracias a CreativeSync, todos sus recursos creativos (medios, looks, imágenes y contenido de Stock) están disponibles en Premiere Pro CC.

En este artículo

Ir al principio

Flujo de trabajo de proxy de Premiere Pro



Premiere Pro ahora admite la creación de medios de proxy, lo que le permite cambiar fácilmente entre los clips originales de alta resolución y los proxys de baja resolución. Los medios pesados 8K, HD o HFR pueden sobrecargar incluso los sistemas más potentes. Los proxys, que tienen una resolución menor, pueden acelerar la edición, al tiempo que mantienen la capacidad de volver a los medios originales de alta resolución para la salida final. Con la creación de proxys, podrá trabajar con medios de alta resolución con flexibilidad, en distintos dispositivos (por ejemplo, en dispositivos más sencillos que son más lentos y tienen menos almacenamiento). El cambio entre archivos proxy de baja resolución y archivos originales de alta resolución nunca ha sido tan fácil o fluido.

*Para obtener más información, consulte **Flujos de trabajo de proxy de Premiere Pro**.*

Ir al principio

Flujo de trabajo de ingesta

Ahora puede comenzar a editar material de archivo inmediatamente mientras se está importando en el fondo. Monte los medios de la cámara y comience a editarlos inmediatamente. Tras finalizar la copia, Premiere Pro empieza a utilizar los medios copiados instantáneamente, para que pueda continuar utilizando la cámara.

*Para obtener más información, consulte **Flujo de trabajo de ingesta***

Ir al principio

Flujo de trabajo de vídeo de realidad virtual



Un nuevo flujo de trabajo de realidad virtual le permite moverse de forma virtual por un medio esférico con los nuevos controles de monitor o haciendo clic y arrastrando en el vídeo para obtener una previsualización completa de la experiencia de realidad virtual. La exportación de Premiere Pro marcará el archivo para que los reproductores de vídeo de realidad virtual, como por ejemplo YouTube, lo reconozcan automáticamente. Si cambia al modo de anteojos (requiere gafas 3D), también podrá obtener una previsualización en medios de realidad virtual estereoscópicos.

*Para obtener más información, consulte **Flujo de trabajo de realidad virtual en Premiere Pro***

Ir al principio

Nuevas mejoras en las herramientas de Lumetri Color

Las nuevas mejoras en las herramientas de Lumetri Color le ayudan a ser más creativo con el color. Por ejemplo, si utiliza HSL Secondaries, puede seleccionar fácilmente un rango específico de colores para realizar ajustes. Ahora, Premiere Pro también admite una superficie de control de gradación de color, lo que permite un control más refinado de las sutilezas de la gradación que el que se puede obtener con un ratón y un teclado. Con la opción de cuentagotas de equilibrio de blancos, puede definir el equilibrio de blancos dentro del fotograma con un clic único. También pude definir el brillo de los ámbitos en uno de los tres niveles para hacerlos más legibles en diversas condiciones de iluminación. Aplique ajustes preestablecidos SpeedLooks con un solo clic.

Compatibilidad con superficies de control

Los controles de gradación del panel Lumetri ahora se pueden asignar a dispositivos de superficie de control (dispositivos de Tangent: Elements/Wave/Ripple).

*Para obtener más información, consulte **Compatibilidad con superficies de control**.*

HSL Secondaries

Se ha añadido una nueva sección denominada **HSL Secondary** al efecto Lumetri Color. En esta sección se

ofrecen más herramientas de color para aislar una incrustación de color/luminancia y aplicarle una corrección de color secundaria.

*Para obtener más información, consulte **HSL Secondaries**.*

Mejoras de los ámbitos de Lumetri

Los ámbitos de Lumetri ahora ofrecen mejoras en la calidad de visualización de 8 bits y la posibilidad de ajustar el brillo de los ámbitos normal (100 %) hasta brillante (125 %) o atenuado (50 %).

*Para obtener más información, consulte **Mejoras en los ámbitos de Lumetri**.*

Nuevo paquete de Looks SpeedLooks Linear

Premiere Pro ahora incluye **SpeedLooks Studio Linear**, un nuevo paquete creativo de ajustes preestablecidos de looks. Estos ajustes preestablecidos de looks están optimizados para el material de archivo de Rec709/DSLR.

*Para obtener más información, consulte **SpeedLooks Studio Linear**.*

Ir al principio

Mejoras de edición

Nuevos métodos abreviados de teclado

Los métodos abreviados de teclado importantes que se han añadido incluyen:

- Un interruptor que permite acercar instantáneamente la línea de tiempo para ver fotogramas individuales y volver al nivel de zoom anterior.
- Un nuevo método abreviado para generar archivos de pico para las formas de onda de audio. Esta función es útil cuando haya deshabilitado la preferencia **Generación automática de archivo Peak**.
- Nuevo método abreviado para añadir o eliminar un fotograma clave.
- Nuevo método abreviado para mover un fotograma clave de fotograma en fotograma.
- Nuevo método abreviado para seleccionar el fotograma clave anterior o siguiente.
- Nuevo método abreviado para aumentar o reducir el valor del fotograma clave.

*Para obtener más información, consulte **Métodos abreviados de teclado predeterminados**.*

Mejora de la experiencia de edición

Se han añadido varias mejoras a la experiencia de edición para que los editores puedan trabajar con mayor rapidez y eficacia. La selección de rango ahora se desplaza automáticamente de forma vertical por la línea de tiempo para seleccionar más clips fuera de la vista actual. Elimine efectos específicos con el comando Eliminar atributos.

*Para obtener más información, consulte **Creación y modificación de secuencias**.*

Flujo de trabajo de marcadores de clip de VFX

Ahora, todos los marcadores de clip para una secuencia pueden mostrarse en el panel Marcadores.Filtre los marcadores de clip por color en el panel Marcadores y vea solo los marcadores de dicho color.

*Para obtener más información, consulte **Uso de marcadores**.*

Uso de varias selecciones para ver las opciones de campo y el dominio de campos

Ahora, Premiere Pro permite aplicar el dominio de campos a varios clips en la línea de tiempo (o el panel Proyecto).

*Para obtener más información, consulte **Uso de varias selecciones para ver las opciones de campo y el dominio de campos**.*

Nueva altura mínima de la línea de tiempo

Ahora puede arrastrar pistas de audio y de vídeo de secuencia a una línea de tiempo más corta y contraer las pistas que no estén activas para dedicar más espacio a las otras.

Detección de caras mejorada con el corte de transformación

Premiere Pro ahora incluye una detección de caras mejorada con el corte de transformación. Ahora Premiere encuentra caras en tomas más complicadas, y permite que los editores utilicen el corte de transformación.

Eliminación de efectos individuales

Premiere Pro ahora le permite seleccionar clips de una secuencia que ya tengan efectos aplicados y utilizar el comando Eliminar atributos para eliminar efectos específicos de un rango de clips.

Desplazamiento automático vertical de la línea de tiempo cuando se selecciona un rango

Ahora la línea de tiempo de Premiere Pro se desplaza automáticamente en vertical por la línea de tiempo para seleccionar clips más allá de la vista actual mientras se usan las herramientas de selección o lazo.

Ir al principio

Nuevos subtítulos permanentes

Premiere Pro ofrece nuevas funciones que permiten a los editores crear y editar subtítulos permanentes. Los editores pueden crear subtítulos permanentes directamente en Premiere Pro sin tener que utilizar un plugin de terceros para crearlos. Esta función permite que el usuario seleccione la fuente, el color, el tamaño y la posición de los subtítulos en pantalla.

*Para obtener más información, consulte **Nuevos subtítulos permanentes**.*

Ir al principio

Mejoras en el rendimiento y la estabilidad

Premiere Pro ahora garantiza el máximo rendimiento gracias a la compatibilidad con la aceleración por GPU de H264 en Windows. Los usuarios con equipos más sencillos y GPU Intel integradas ahora pueden experimentar un rendimiento de reproducción mejorado con medios H.264 gracias a la aceleración por GPU.

Ir al principio

Flujos de trabajo de edición rápidos y flexibles con amplia compatibilidad con cámaras nativas

Premiere Pro ahora ofrece una compatibilidad más amplia con formatos nativos (por ejemplo, Red Weapon). Ahora puede editar prácticamente cualquier tipo de medio sin necesidad de transcodificarlo gracias a la amplia compatibilidad con formatos nativos. Esta función le ahorra mucho tiempo y le permite agilizar el proceso de edición.

Ir al principio

Compatibilidad ampliada en el titulador de Premiere Pro para los idiomas de MENA

La opción de Título de Premiere Pro CC ahora admite más idiomas en sus alfabetos nativos, incluidos los territorios de MENA: árabe y hebreo. Usuarios en más áreas geográficas pueden ahora incorporar títulos en sus alfabetos nativos.

Ir al principio

Opciones de exportación mejoradas

Compatibilidad con la publicación de destino en Twitter

Twitter se ha añadido a los extensos flujos de trabajo de destino de Premiere Pro, uniéndose a otras opciones de publicación en medios sociales tales como YouTube, Facebook y Vimeo. Ahora los usuarios pueden procesar y compartir vídeos directamente en Twitter desde Premiere Pro.

Compatibilidad con la exportación de Panasonic AVC-LongG

Premiere Pro tiene una mayor compatibilidad con los códecs Panasonic AVC-LongG (AVC-LongG 6/12/25/50) en un contenedor MXF OP1a. Estos códecs están disponibles en el formato MXF OP1a.

Compatibilidad con la exportación de AS-10

Premiere Pro ahora permite exportar con la opción AS-10, disponible en el menú desplegable de formato.

Compatibilidad con la reasignación de tiempo de XML de FCP

Premiere Pro ahora admite la importación de cambios de velocidad y la exportación de los mismos en documentos XML de Final Cut Pro.

Exportación directa a discos XDCAM HD

Premiere Pro ahora tiene una opción de exportación directa a un disco XDCAM HD. Cuando se selecciona un códec XDCAM HD, hay una casilla de verificación de **Compatibilidad con dispositivos de Sony**. Si la selecciona, se habilita la compatibilidad con la escritura directa en un disco XDCAM HD.

Procesamiento inteligente de QT XDCAM HD a MXF XDCAM HD

Ahora puede procesar de forma inteligente fuentes de QuickTime XDCAM HD en un contenedor MXF. Tan solo tiene que seleccionar la casilla de verificación **Habilitar el códec de representación inteligente** de un ajuste preestablecido MXF OP1a similar.

Nota: *Premiere Pro no admite la representación inteligente de fuentes MXF XDCAM en QuickTime XDCAM.*

Compatibilidad con HEVC para salidas de 10 bits

Premiere Pro ahora admite la exportación de HEVC de 10 bits, que está disponible bajo los ajustes de perfiles de la ficha Vídeo HEVC.El perfil Principal 10 permite la exportación de 10 bits. También puede exportar mediante los colores primarios Rec. 2020 si selecciona el perfil Principal 10.

Adición de una nueva casilla de verificación para eliminar la restricción de la especificación XAVC-Intra en la duración

Se ha añadido una nueva casilla de verificación **Compatibilidad con dispositivos de Sony** a los ajustes de exportación de XAVC. De forma predeterminada, este ajuste está desactivado y genera salidas que coinciden siempre con la duración completa del origen. Cuando esta opción está activada, la salida cumple las especificaciones de Sony, que pueden truncar el final del archivo.

Opción Coincidir con origen para los formatos de imagen fija

Ahora todos los formatos de imagen fija admitidos en AME disponen de una opción Coincidir con origen que hace coincidir la altura, la anchura, la velocidad, el orden de campos y la proporción de aspecto del fotograma. Los ajustes preestablecidos anteriores se han eliminado y se han reemplazado con las nuevas versiones de Coincidir con origen.

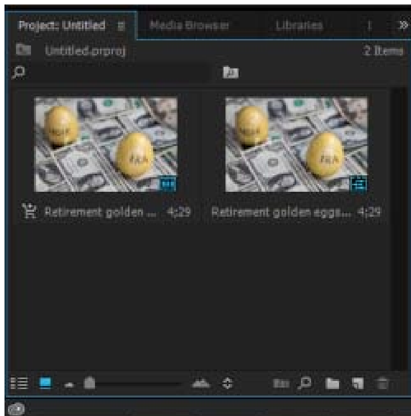
Estado del molinete arriba/abajo

Los estados del molinete ahora se recuerdan en los **Ajustes de exportación** para no tener que volverse a ajustar al estado arriba/abajo o abierto/cerrado cada vez.

Ir al principio

Compra de recursos de Stock

Ahora puede adquirir recursos de Stock directamente dentro del área de proyecto de Premiere Pro. Para los recursos de Stock con marca de agua, ahora verá un nuevo icono de **carro de compra** en el área de proyecto y podrá adquirir recursos de Stock directamente desde el área de proyecto si hace clic en este icono. Además, si tiene un recurso de Stock con una marca de agua en una secuencia, puede hacer clic con el botón derecho en el clip de la secuencia para ver la opción **Licencia** en el menú contextual. Puede adquirir un recurso de Stock con marca de agua directamente desde el clip en la secuencia.



Ir al principio

Mejoras en los flujos de trabajo de colaboración

Ahora puede compartir la Bibliotecas CC de solo lectura, que no pueden editarse, pero sí utilizarse. Los nuevos recursos se pueden actualizar automáticamente y compartirse al instante.Esta función le permite compartir recursos de bibliotecas bloqueadas de solo lectura que no se pueden cambiar de nombre ni eliminar de la biblioteca. También puede definir distintos niveles de acceso a las distintas bibliotecas de solo lectura. El acceso de solo edición permite que los colaboradores editen, cambien de nombre y eliminen contenido de una biblioteca.Con el acceso de solo vista, el colaborador solo puede comentar sobre el recurso o utilizarlo. Ahora puede compartir un vínculo público (URL) para compartir recursos de bibliotecas. La biblioteca aparecerá en el panel Biblioteca de los usuarios, para que puedan obtener actualizaciones automáticas para la biblioteca en las aplicaciones que la admitan.

Ir al principio

Conservación de los metadatos de Dolby Vision

Esta función permite que los usuarios con clips MXF de Dolby Vision exporten copias de clips de solo corte de Dolby a un nuevo contenedor Dolby, junto con el procesamiento inteligente de archivos de medios subyacentes.Si se aplican cambios, el archivo MXF exportado no conservará los metadatos de Dolby. Esto resulta útil para combinar el material existente de Dolby Visión o realizar ediciones de solo corte en dicho material.

Aplicaciones móviles complementarias

Edición de vídeos de Premiere Clip en Premiere Pro

Adobe Premiere Clip es una aplicación móvil gratuita que la ayuda a transformar clips en atractivos vídeos editados de forma simple y rápida. Esta aplicación ligera pero llena de funciones le permite crear vídeos con medios de un dispositivo móvil o un iPad. La magia de Adobe hace que los vídeos tengan un aspecto y un sonido espectacular, con calidad hollywoodiense al alcance de la mano.

Gracias a CreativeSync, podrá acceder a los proyectos de Premiere Clip en todos sus dispositivos. Con CreativeSync, puede iniciar un proyecto en un dispositivo y seguir trabajando en él desde el mismo punto en otro dispositivo. También puede compartir sus vídeos de Premiere Clip directamente en redes sociales o enviarlos a Premiere Pro en el escritorio para continuar editándolos.

Premiere Clip puede descargarse de forma gratuita a través de iTunes y la aplicación Google Play. Consulte las preguntas frecuentes para obtener más información sobre cómo utilizar Premiere Clip para crear y editar vídeos en un dispositivo móvil.

Puede exportar su proyecto de vídeo de Premiere Clip a su cuenta de Creative Cloud para realizar ediciones profesionales más matizadas y dar rienda suelta a su creatividad con sus vídeos de Premiere Clip. Adobe Creative Cloud para escritorio mantiene sincronizados todos los archivos para reflejar los cambios realizados en todos los equipos y dispositivos conectados. Para editar el proyecto de vídeo en Adobe Premiere Pro CC, impórtelo en Premiere Pro. Premiere Pro abre su proyecto junto con todos los recursos, las ediciones, los marcadores de pulsación y los Looks personalizados aplicados en Premiere Clip.

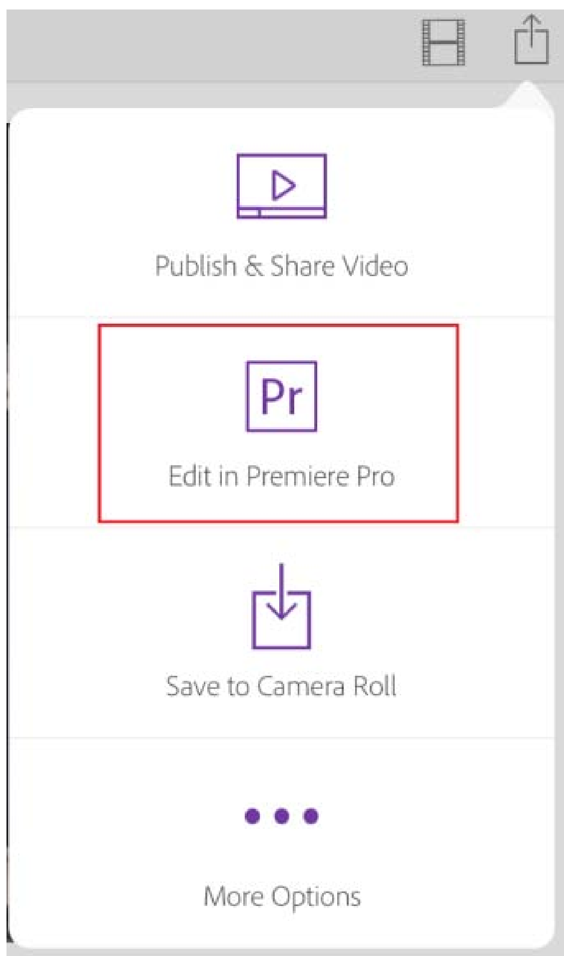
Ir al principio

Exportación del vídeo de Premiere Clip a Creative Cloud

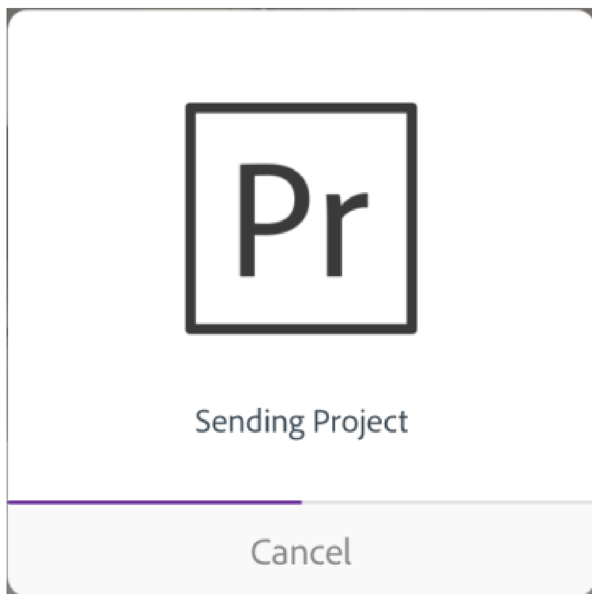
Para compartir un vídeo entre aplicaciones como Premiere Clip y Premiere Pro, exporte el proyecto de vídeo a su cuenta de Creative Cloud como se indica a continuación:

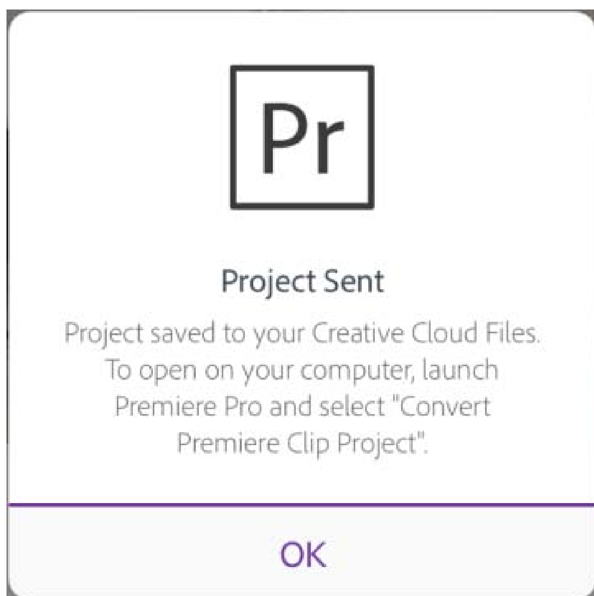
1. En la barra de menú de la parte superior, toque el icono Compartir.
2. Toque **Editar en Premiere Pro**. En unos minutos, el proyecto y sus medios se enviarán a una carpeta de Creative Cloud.

Nota: Los medios del proyecto deben sincronizarse antes de enviar el proyecto a Premiere Pro.



3. Cuando se sincronice el proyecto en su cuenta de Creative Cloud, aparecerá el mensaje Proyecto enviado.





Ir al principio

Importación de Premiere Clip a Premiere Pro

Puede importar el archivo XML de Premiere Clip como un proyecto de Premiere Pro para seguir editándolo.

1. Inicie Premiere Pro en su equipo (si no es un miembro de pago de CC, descargue una versión de prueba gratuita aquí). En la barra de menús, seleccione **Archivo > Convertir proyecto de Premiere Clip**. Se abre la carpeta AdobePremiereClipExport, en Archivos de Creative Cloud, que contiene los archivos y medios exportados de Premiere Clip.
2. Haga clic en el archivo XML del proyecto de Premiere Clip y, a continuación, haga clic en “Abrir”. Su proyecto (con todos los archivos de medios y las ediciones) se abre como un proyecto de Premiere Pro.

Nota: Cuando se importa un archivo XML de Premiere Clip en Premiere Pro, se convierte en un archivo de proyecto de Premiere Pro (.prproj) y se guarda en la carpeta que haya utilizado más recientemente en el sistema para guardar y abrir archivos de Premiere Pro.

Colaboración

Premiere Pro y Adobe Anywhere



Ir al principio

Acerca de Adobe Anywhere

Adobe Anywhere actualmente solo está disponible para los clientes de Creative Cloud para empresas.

Adobe Anywhere es una plataforma de flujo de trabajo de colaboración que permite que los equipos que utilicen Premiere Pro y Prelude trabajen con medios y recursos centralizados a través de redes estándar. Adobe Anywhere complementa Adobe Creative Cloud para activar las funciones de colaboración estrecha para flujos de trabajo de producción.

Adobe Anywhere con Mercury Streaming Engines ofrece una solución de transmisión en secuencias de varias ubicaciones para que los clientes de la versión de empresa implementen Adobe Anywhere en varias ubicaciones en su empresa. Adobe Anywhere ofrece un conjunto de funciones que incluye producciones compartidas, control de versiones y resolución inteligente de conflictos.

Adobe Anywhere está optimizada para cumplir los requisitos exigentes de organizaciones empresariales y requiere una infraestructura a nivel de empresa como servidores, almacenamiento, redes estándar y una solución de gestión de recursos de medios. Debido a estos requisitos, Adobe Anywhere no está disponible para los grupos de trabajo pequeños.

Adobe Anywhere se integra con los flujos de trabajo existentes y se implementa mediante un integrador de sistema autorizado de Anywhere. Los nodos de Adobe Mercury Streaming Engine ofrecen flujos de visualización dinámica de secuencias en tiempo real con efectos acelerados por GPU a los miembros en sus equipos individuales. Los editores pueden utilizar las redes locales o remotas para acceder de forma simultánea, transmitir y trabajar con los elementos multimedia almacenados de forma remota. No es necesario transferir archivos, duplicar medios o utilizar archivos proxy.

*Para obtener más información, consulte **Adobe Anywhere**.*



Ir al principio

Inicio de sesión en un servidor de Adobe Anywhere

En Premiere Pro CC o Prelude CC, el cuadro de diálogo de inicio de sesión de Adobe Anywhere está disponible directamente desde la pantalla de bienvenida y desde el menú Archivo.

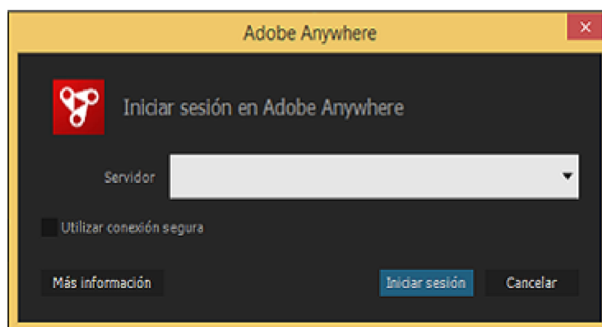
Para iniciar sesión en el servidor Anywhere, siga estos pasos:

1. En la pantalla de bienvenida, haga clic en Iniciar sesión en la parte inferior derecha de la pantalla. También desde el menú Archivo, seleccione Adobe Anywhere > Iniciar sesión.
2. En el cuadro de diálogo Iniciar sesión en Adobe Anywhere, introduzca la dirección IP o el nombre de dominio de su servidor de Anywhere Collaboration Hub.

   El integrador del sistema puede proporcionar esta información.

3. Escriba su nombre de usuario y contraseña y haga clic en Iniciar sesión.





Inicio de sesión en Adobe Anywhere desde la pantalla de bienvenida

Ir al principio

Configuración de una nueva producción de Adobe Anywhere

Todo el trabajo en el entorno de Adobe Anywhere se produce dentro de una *producción*. La producción se

puede describir como una colección compartida de recursos de medios y de secuencias y los metadatos asociados.

Una vez que haya iniciado una sesión en el servidor de Adobe Anywhere, puede crear producciones en Premiere Pro o Prelude directamente desde la ventana de bienvenida o desde el menú Archivo. Puede crear una producción desde
cero o basar la producción en plantillas preconfiguradas.

Una producción funciona de forma similar a un archivo de proyecto de Premiere Pro o de Prelude. Sin embargo, varios usuarios pueden compartir producciones simultáneamente en todos los clientes admitidos con una visualización inmediata de cambios. Hay integrado un sistema de niveles infinitos de versiones.

Ir al principio

Compartir cambios y resolver conflictos

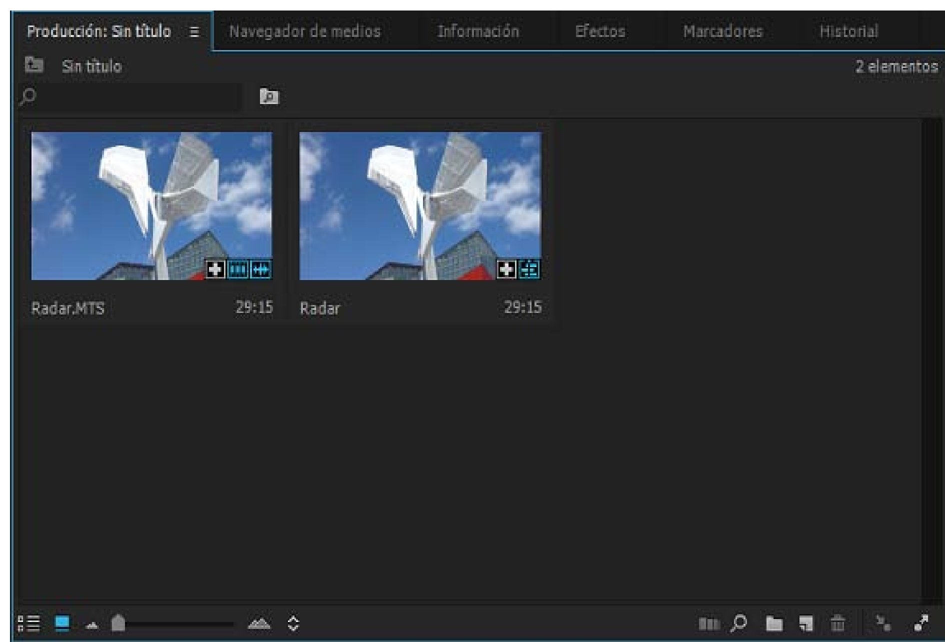
Al abrir la producción, se anota con una marca horaria una instantánea de la versión más reciente de la producción.

A medida que vaya haciendo cambios, cada uno se anota con una marca horaria con una copia única en una zona protegida que se aloja en el servidor. Adobe Anywhere guarda automáticamente estos cambios en su zona protegida.

Para que otros usuarios asignados a la producción puedan ver los cambios, debe compartirlos explícitamente haciendo clic en el botón Compartir mis cambios de la parte inferior derecha del panel Producción.

La versión compartida de producción pasa a ser esta versión combinada.

Normalmente solo se tarda unos segundos en comunicar los cambios a otros usuarios que trabajen en la producción compartida. Los cambios se indican con un icono de lápiz rojo y un botón Obtener cambios resaltado.



Haga clic en el botón Compartir mis cambios para compartir los cambios con otros usuarios

Resolver conflictos

Antes de compartir cambios, solucione cualquier diferencia entre la versión de la zona protegida y la versión

actual compartida de producción.

Dado que varias personas pueden trabajar en la misma producción al mismo tiempo, Adobe Anywhere ofrece protección contra conflictos o sobrescritura imprevistos.

Si los usuarios están trabajando de forma independiente en distintas partes de una producción, no se producen conflictos al compartir los cambios. Sin embargo, si dos usuarios cambian la misma secuencia dentro de la producción, se produce un conflicto.

Si otra persona ha cambiado el mismo recurso en el que trabaja, se le ofrecerá información sobre el conflicto y se le dará la oportunidad de mantener los cambios de la otra persona, los suyos o ambos. Independientemente de la opción utilizada para resolver un conflicto, los datos no se pierden, ya que Adobe Anywhere tiene un sistema de versiones sólido incorporado.

Ir al principio

Exportación de una producción de Adobe Anywhere

Para exportar una producción, elija Archivo > Exportar.

El cuadro de diálogo de exportación es idéntico tanto si utiliza Premiere Pro en el entorno de Adobe Anywhere como si trabaja en Premiere Pro de forma independiente.

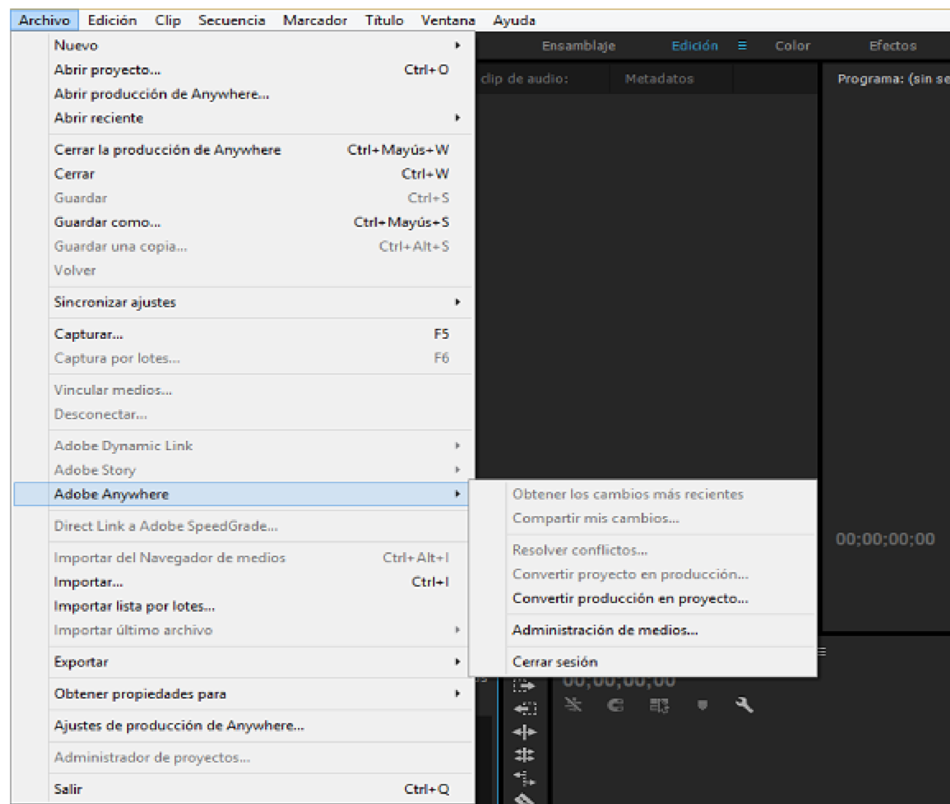
Para obtener más información sobre las diversas opciones de exportación, consulte Flujo de trabajo y descripción general para la exportación.

Ir al principio

Conversión de una producción a un proyecto

Adobe Anywhere permite convertir una producción de Anywhere en un archivo de proyecto local de Premiere Pro.

Elija Archivo > Adobe Anywhere > Convertir producción en proyecto.

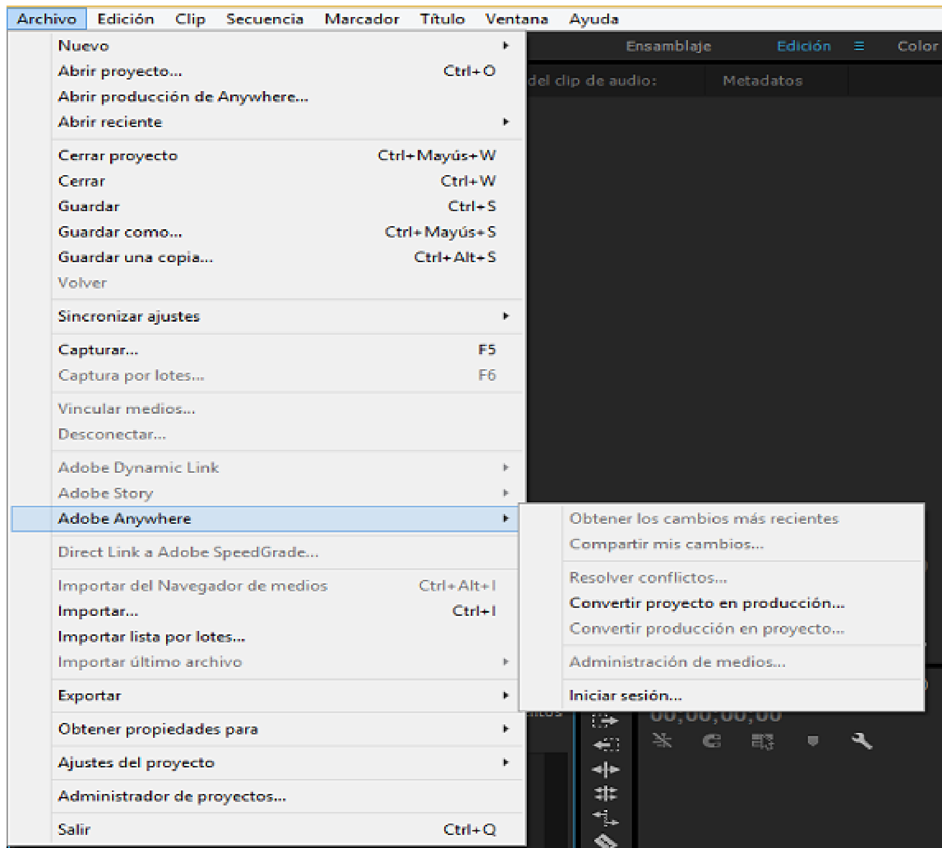


Ir al principio

Conversión de un proyecto en una producción

Puede convertir fácilmente un archivo de proyecto de Premiere Pro en una producción.

Elija Archivo > Adobe Anywhere > Convertir proyecto en producción.



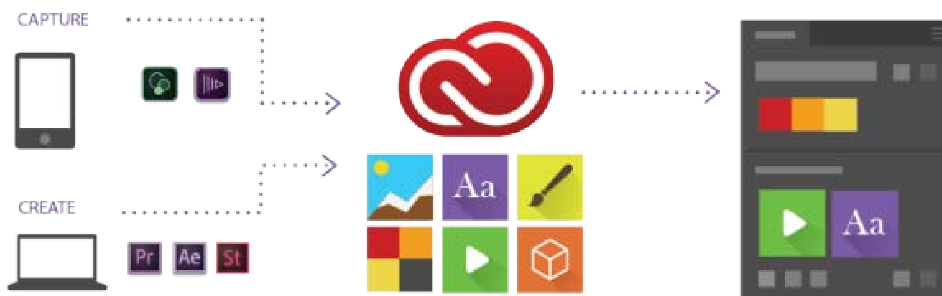
Consulte también

- Adobe Anywhere | Funciones
- Adobe Anywhere | Preguntas frecuente

Bibliotecas Creative Cloud en Premiere Pro

Ir al principio

Acerca de las Bibliotecas Creative Cloud



Las Bibliotecas Creative Cloud le permiten capturar la inspiración sobre la marcha. Puede capturar recursos de distintas aplicaciones de escritorio y móviles de Creative Cloud o descargar recursos de Creative Cloud o Adobe Stock para utilizarlos en sus proyectos.

*Para obtener más información, consulte **Bibliotecas Creative Cloud**.*

Vídeo: Uso de Bibliotecas Creative Cloud en postproducción

Aprenda a utilizar las Bibliotecas Creative Cloud para organizar, reutilizar y compartir recursos creativos en el flujo de trabajo de postproducción. *(**Ver, 2 minutos**)*

Ir al principio

El panel Bibliotecas

Las Bibliotecas Creative Cloud se muestran en el panel Bibliotecas de Premiere Pro.

Para ver sus bibliotecas Creative Cloud al iniciar Premiere Pro, haga clic en la opciónBibliotecas en la pantalla de inicio de Premiere Pro.

Para transferir o sincronizar una biblioteca Creative Cloud al escritorio desde la pantalla de inicio, haga clic en Bibliotecas > [nombre-de-la-biblioteca] y haga clic en Sincronizar en Bibliotecas CC en la tarjeta Biblioteca que aparece en la parte inferior de la pantalla.

Para abrir la Biblioteca Creative Cloud (panel Bibliotecas), haga clic en Ventana > Bibliotecas.

Puede acceder a las bibliotecas de las siguientes maneras:

En todos los proyectos Todo lo que guarde en el panel Bibliotecas podrá utilizarse en los proyectos de Premiere Pro en los que esté trabajando.

En todos los equipos Las bibliotecas se sincronizan con Creative Cloud. Su biblioteca estará disponible en cualquier equipo en el que inicie sesión con su ID de Creative Cloud.

En todas las aplicaciones Todo lo que guarde en el panel Bibliotecas podrá utilizarse automáticamente en las aplicaciones de escritorio y móviles compatibles con las Bibliotecas Creative Cloud.

Por ejemplo, se puede acceder a bibliotecas desde aplicaciones de escritorio como After Effects CC, Photoshop CC y aplicaciones móviles como Adobe Hue y Premiere Clip.

Ir al principio

Adición de una biblioteca Creative Cloud

Puede crear varias bibliotecas para organizar sus recursos. Las bibliotecas que cree se muestran en el panel Bibliotecas en Premiere Pro.

Para crear una biblioteca, haga lo siguiente:

1. Haga clic en la lista desplegable del panel Bibliotecas y seleccione Crear nueva biblioteca, o bien, haga clic en el panel emergente y seleccione Crear nueva biblioteca.
2. Escriba un nombre para la biblioteca y haga clic en Crear.

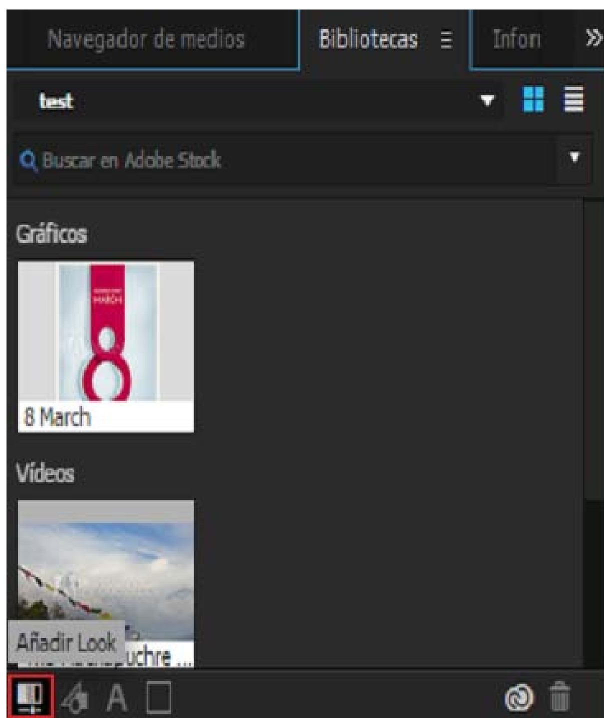
Ir al principio

Adición de looks a una biblioteca

Puede guardar la información de la gradación de color que aplique a un clip como un Look. Para cargar un Look en la biblioteca, siga estos pasos:

1. Seleccione un clip o elemento de pista de una secuencia en el panel Línea de tiempo.
2. Asegúrese de que el panel Lumetri Color esté enfocado y se haya aplicado un efecto Lumetri al clip.
3. Haga clic en el icono Añadir look en la parte inferior del panel Bibliotecas.

Se crea un archivo .look con el mismo nombre que el clip seleccionado. El Look cargado se muestra como una miniatura en el panel Bibliotecas.



Adición de un Look mediante el panel Bibliotecas

Carga de Looks con las aplicaciones móviles de Adobe

La inspiración de color puede venirle en cualquier lugar. Puede capturar el color y la luz de los elementos que le rodean con la aplicación Adobe Hue CC.

Para obtener más información sobre Adobe Hue CC, consulte estas ***preguntas frecuentes.***

El Look capturado se sincronizará automáticamente con la biblioteca y podrá utilizarlo en Premiere Pro para graduar el color de los clips.

Para obtener más información sobre la gradación de color de clips en Premiere Pro, consulte ***Flujos de trabajo de color****.*

Ir al principio

Adición de recursos de Adobe Stock

Adobe Stock es un servicio que vende millones de fotografías, vídeos, ilustraciones y gráficos de alta calidad con exención de regalías.

Puede buscar recursos de Adobe Stock directamente desde Premiere Pro:

1. Seleccione Ventana > Bibliotecas para abrir el panel Bibliotecas de Premiere Pro.
2. Especifique las palabras clave de búsqueda en la barra de búsqueda Buscar en Adobe Stock en la parte superior del panel Bibliotecas.Los resultados de la búsqueda se muestran dentro del panel.
3. Cuando haya localizado el recurso que desee utilizar, puede adquirir una licencia inmediatamente y añadir el recurso a su biblioteca en Premiere Pro. Si lo prefiere, puede agregar una versión de previsualización sin licencia (con marca de agua) del recurso en la biblioteca y licenciarla más tarde.

- Para adquirir un recurso inmediatamente, seleccione el recurso y haga clic en el icono Comprar y guardar en mi biblioteca.
- Para añadir una versión de previsualización sin licencia del recurso en la biblioteca, seleccione el recurso y haga clic en el icono Guardar previsualización en <nombre de la

biblioteca>.

También puede seleccionar estas opciones en el menú contextual del recurso.

Nota: *Si los recursos de Adobe Stock no aparecen de forma automática en la biblioteca, haga clic en el botón Sincronizar en la esquina inferior derecha del panel (el icono de Creative Cloud) para realizar una sincronización manual. Ahora las imágenes deberían aparecer en la biblioteca.*

Si añade una versión de previsualización de un recurso en la biblioteca, puede adquirir una licencia más adelante. Para obtener la licencia del recurso, haga clic con el botón izquierdo o derecho y seleccione “Comprar imagen...” para obtener una vista previa de una imagen fija, y “Comprar vídeo…” para obtener una vista previa del vídeo. Cuando haya obtenido la licencia del recurso, todas las instancias del recurso en sus archivos abiertos se actualizan automáticamente al recurso con licencia de alta resolución sin marca de agua.

Nota: *Al adquirir la licencia de un recurso, todas las copias sin licencia utilizadas en las secuencias se sustituyen automáticamente por la versión de alta calidad y se conservan las ediciones.*

*Para obtener más información sobre el uso del material de archivo de vídeo de Adobe Stock con las bibliotecas Creative Cloud, consulte **este tutorial de vídeo**. Para obtener más información sobre Adobe Stock, consulte **Uso de Adobe Stock.***

Ir al principio

Uso de los recursos de una biblioteca

Elemento gráfico Para utilizar un gráfico guardado en su biblioteca, arrastre el elemento gráfico del panel Bibliotecas y colóquelo en el panel Proyecto o Línea de tiempo o haga clic con el botón derecho en el gráfico y seleccione Agregar a proyecto. Premiere Pro importa el elemento gráfico como elemento de proyecto y crea un clip de imagen fija con duración predeterminada en la Línea de tiempo.

Look Para aplicar un Look guardado en su biblioteca, arrástrelo del panel Bibliotecas y colóquelo en un elemento del panel Proyecto o la Línea de tiempo.

Arrastre de un Look a la línea de tiempo

- Cuando se arrastra un Look del panel Bibliotecas y se coloca en un clip de la Línea de tiempo, se añade un nuevo efecto Lumetri Color a la Línea de tiempo. Si ya existe un efecto Lumetri Color en esa pista, el efecto existente se actualiza con el nuevo Look.
- Si el elemento de pista es visible en el Monitor de programa, se procesa el efecto.
- Se añade un efecto Lumetri Color al panel Controles de efectos.

Si lo prefiere, también puede seleccionar un clip de la secuencia, hacer clic con el botón derecho en el Look de la biblioteca y seleccionar Aplicar look.

Arrastre de un Look al panel Proyecto

- Cuando se arrastra un Look del panel Bibliotecas y se coloca en un elemento de proyecto en el panel Proyecto, se aplica un efecto Lumetri Color al clip maestro.
- Si el elemento de pista es visible en el Monitor de origen, se procesa el efecto.
- Se añade un efecto Lumetri Color al clip maestro en el panel Controles de efectos.

Cuando se arrastra un Look con la extensión de archivo .cube, el campo LUT de entrada de la sección de corrección básica en el panel Lumetri Color se define en dicho Look.

Cuando se arrastra un Look con la extensión de archivo .look, el campo Look de la sección Creativo en el panel Lumetri Color se define en dicho Look.

Ir al principio

Colaboración con usuarios de Creative Cloud

Puede compartir las bibliotecas con otros usuarios de Creative Cloud para ver, editar o utilizar el contenido

de una biblioteca compartida.

Si un suscriptor de Creative Cloud ha compartido una biblioteca con usted, usted también puede compartirla con otros usuarios de Creative Cloud.

Uso compartido de una biblioteca

1. En el panel Bibliotecas, haga clic en el menú emergente y elija Colaborar.
2. En la página del navegador que aparecerá, especifique una dirección de correo electrónico y un mensaje opcional para la persona con la que desee compartir la biblioteca.

Unirse a una biblioteca compartida

1. Inicie la aplicación Adobe Creative Cloud para escritorio e inicie sesión con sus credenciales de Adobe ID.
2. Si una biblioteca se ha compartido con usted, verá una notificación en el panel Inicio.
3. Haga clic en el botón Aceptar disponible para cada invitación de colaboración de biblioteca.

Espacio de trabajo y flujos de trabajo

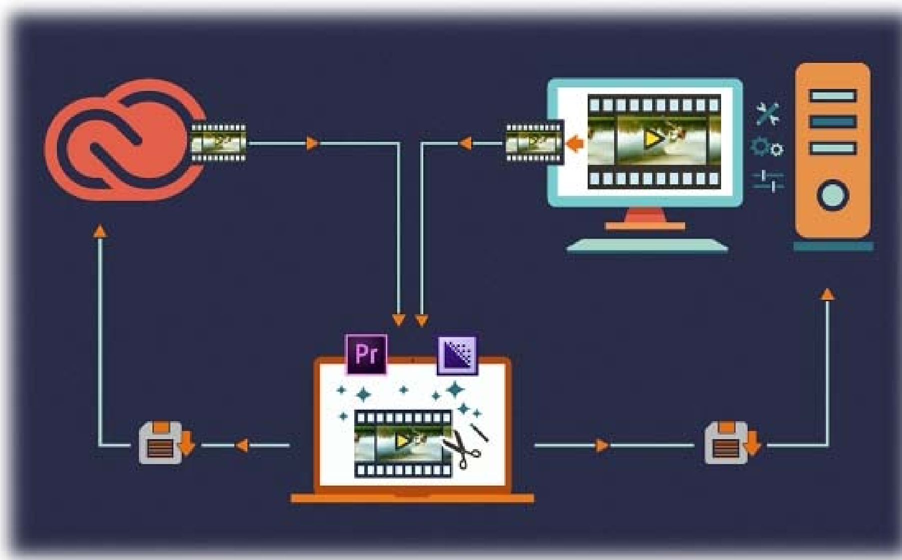
Flujo de trabajo de proxy

Los nuevos flujos de trabajo de proxy en Premiere Pro CC le permiten trabajar con medios de 8K, HDR y con velocidades de fotogramas altas, para que pueda cambiar entre los formatos original y de proxy y trabajar con mayor rapidez. Ahora puede generar proxys durante la ingesta y asociarlos automáticamente a los medios originales con resolución completa. Un solo clic permite alternar entre la resolución completa y el proxy.

Vídeo: Flujo de trabajo de proxy

Aprenda a crear versiones de proxy de sus medios para trabajar en dispositivos más sencillos y cambiar fácilmente entre los archivos originales de alta resolución y los archivos proxy de baja resolución.

(Ver, 6 minutos)



Uso con formatos nativos y de proxy

Ir al principio

Flujo de trabajo de ingesta

El panel Navegador de medios de Premiere Pro le permite ingestar medios automáticamente en el fondo mientras comienza la edición.

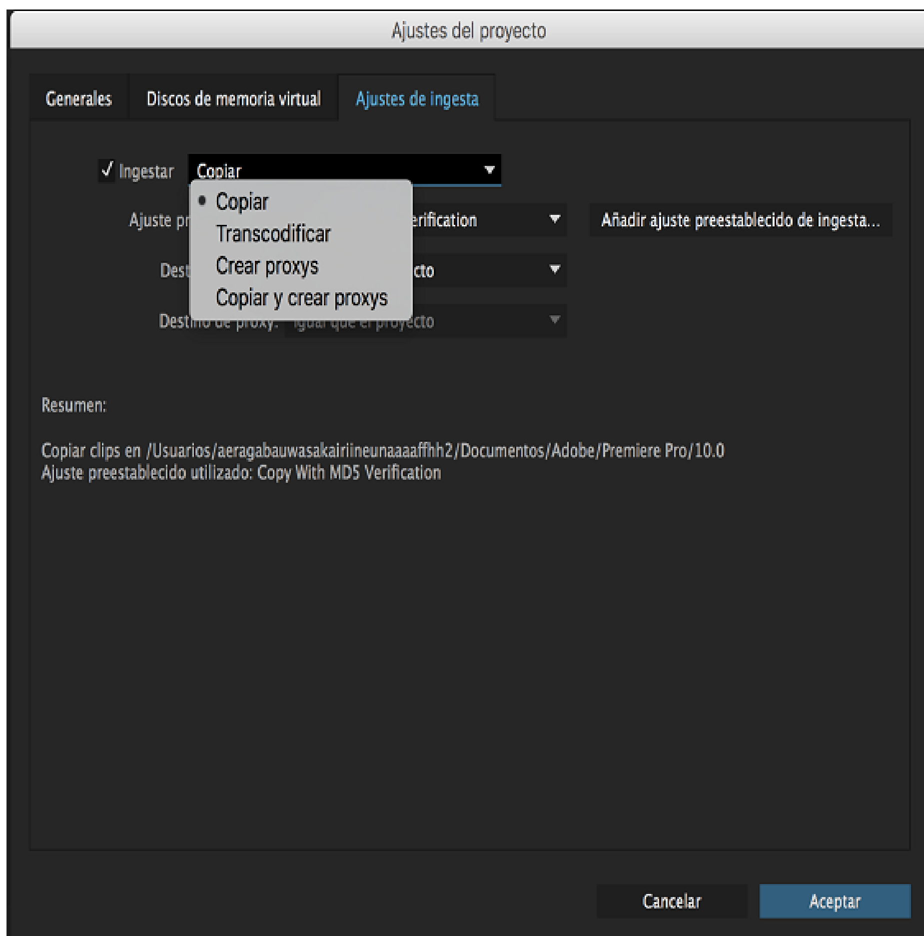


Flujo de trabajo de ingesta

La casilla de verificación de ingesta en el panel Navegador de medios activa y desactiva el comportamiento automático de ingesta. Un botón de ajustes situado junto a dicho panel abre el cuadro de diálogo Ajustes de proyecto, en el que podrá cambiar los ajustes de ingesta. Una casilla de verificación similar en el cuadro de diálogo Ajustes de proyecto se sincroniza con el ajuste del panel Navegador de medios. Cuando está activada, puede elegir que se active una de las cuatro operaciones siguientes automáticamente cuando los archivos se importen en el proyecto. Puede continuar editando mientras el proceso de ingesta finaliza en el fondo.

- Copiar: Puede copiar los medios tal cual en una nueva ubicación. Acostumbra a utilizarse, por ejemplo, para transferir material de archivo de cámara de medios extraíbles a la unidad de disco duro local. La opción Destino principal disponible en Ajustes define la ruta de transferencia. Tras finalizar la copia de los medios, los clips del proyecto dirigirán al usuario a estas copias de los archivos.
- Transcodificar: Puede transcodificar los medios a un nuevo formato en una nueva ubicación. Por ejemplo, puede utilizarse para transcodificar material de archivo de cámara original a un formato específico utilizado en la posproducción. La opción Destino principal disponible en Ajustes define la ruta del archivo y el ajuste preestablecido seleccionado especifica el formato. Tras finalizar la transcodificación de los medios, los clips del proyecto dirigirán al usuario a estas copias de los archivos.
- Crear proxy: Utilice esta opción para crear y anexar proxys a los medios. Por ejemplo, suele utilizarse para crear clips de baja resolución para obtener un mejor rendimiento durante la edición, y revertir el proyecto a los archivos completos originales de la resolución para el resultado final. La opción Destino de proxy en Ajustes define la ruta de archivo en la que se generarán los proxys y el ajuste preestablecido seleccionado especifica el formato. Después de generar los proxys, se anexan automáticamente a los clips incluidos en el proyecto.
- Copiar y crear proxy: Esta opción copia medios y crea proxys para los mismos, como se especifica más arriba.Las cuatro opciones incluyen un conjunto de ajustes preestablecidos predeterminados cuyo destino de archivo es el mismo que el del proyecto. Si lo prefiere, también puede optar por un destino personalizado o la carpeta Archivos de Creative Cloud, que sincroniza los archivos automáticamente en la nube. También puede crear sus propios ajustes preestablecidos de ingesta con Adobe Media Encoder. Para obtener más información, consulte Uso de los ajustes preestablecidos de ingesta con Media Encoder.

Estas opciones incluyen un conjunto de ajustes preestablecidos predeterminados cuyo destino de archivo es el mismo que el del proyecto. Si lo prefiere, también puede optar por un destino personalizado o la carpeta Archivos de Creative Cloud, que sincroniza los archivos automáticamente en la nube. También puede crear sus propios ajustes preestablecidos de Ingesta con Adobe Media Encoder.



Ajustes de ingesta

Ir al principio

Opciones de flujo de trabajo de anexar proxy

También puede anexar archivos proxy existentes a medios con resolución completa en el panel Proyecto. Utilice el menú contextual de la bandeja o los clips de vídeo o A/V para ver la opción Proxy y las opciones del submenú Crear Proxys, Anexar proxys y Volver a conectar medios con resolución completa.

- Elija Crear proxys para abrir un cuadro de diálogo con opciones para el destino y el formato al que desee transcodificar el archivo. Esta opción envía el proxy a la cola de Adobe Media Encoder (AME) y anexa los proxys automáticamente a los clips en Premiere Pro.
- Elija Anexar proxys para asociar clips de proxy con los clips a resolución completa.
- Si solo tiene clips de proxy conectados, elija Volver a conectar medios con resolución completa para anexar los clips con resolución completa a los clips de proxy seleccionados.

Ir al principio

Habilitar proxys

La opción Habilitar proxys también está disponible como preferencia del sistema global para cambiar la visualización de los medios con resolución completa a proxy. Puede acceder a esta opción mediante Preferencias > Medios > Habilitar proxys o si añade el botón Conmutar proxys mediante el editor de botones en los monitores de programa o de origen. Si mueve el proyecto a otro sistema, la preferencia se determina

según la configuración del sistema y no la del proyecto. El estado del botón Habilitar proxys se vincula entre los dos monitores y las preferencias. Cuando se anula la selección de esta opción, Premiere Pro muestra el clip con resolución completa en los monitores de origen y de programa; al seleccionarla, se muestra el clip de proxy en los monitores de origen y de programa.

Ir al principio

Anexar proxys y Volver a conectar medios con resolución completa

Si se desea volver a vincular o anexar los clips de proxy o con resolución completa, se recomienda añadir al nombre de los medios de proxy el sufijo “_proxy”.

Nota: *Si el proxy y los clips con resolución completa están en el mismo directorio, es posible que la asociación automática sea incorrecta. Tampoco se recomienda dar el nombre de archivo exacto a los clips, ya que, si hubiera otros clips con el mismo nombre en el sistema, podrían asociarse a los clips incorrectos (similar a la vinculación de Vincular medios). Si desea anexar los clips de uno en uno, no seleccione Volver a vincular otros automáticamente.*

Las opciones Anexar proxy y Volver a conectar medios con resolución completa solo se aplican a los clips de vídeo o audiovisuales. No se admite otros tipos de archivos como los de solo audio o de imágenes fijas (incluidas las secuencias de imágenes). Como no todos los importadores funcionan igual, algunos formatos permiten seleccionar archivos de solo audio. En este caso, si intenta anexar el archivo, verá un “Error de adjunto” que le avisará de la discrepancia. Si hace clic en Aceptar, se abre el cuadro de diálogo Anexar para ayudarle a elegir un clip compatible. La opción Crear proxys no funciona con clips sin conexión.

Adición de nuevos medios

Puede anexar nuevos medios, incluso si el proxy o el archivo con resolución completa ya se han anexado. No hay forma de separar los proxys. Los proxys anexados no se admiten para las opciones de intercambio como el Administrador de proyectos, Procesar y reemplazar, AAF, Final Cut Pro XML, EDL y OMF. Los proxys pueden perderse con estas funciones de exportación.

Exportación de medios

Cuando se selecciona Exportar, los medios de exportación utilizan siempre la resolución completa y no el proxy. La única excepción es cuando el medio con resolución completa está sin conexión y el proxy está conectado. En este caso, hay una advertencia que muestra que la exportación utiliza proxys. La exportación se basa en los parámetros de resolución completa, como el tamaño de fotograma, pero exporta fotogramas de proxy.

Previsualización de archivos procesados

Los archivos de procesamiento de previsualización también se procesan a partir de medios con resolución completa, incluso si se anexan los proxys y se selecciona Habilitar proxys. La única excepción es cuando el clip con resolución completa está sin conexión y el proxy está conectado.

Deshacer proxys anexados

Puede elegir deshacer Anexar proxys. La operación Deshacer no está disponible para las opciones Volver a conectar medios con resolución completa y Habilitar proxys.

Formatos compatibles

Los formatos con Ajustes de origen de efectos del clip maestro (por ejemplo, R3D y ARRI) también son compatibles con los medios a resolución completa. Los clips en este tipo de formatos no pueden utilizarse como clips de proxy; sin embargo, hay compatibilidad con combinaciones de R3D con resolución completa con proxys H.264. No se admiten los medios ARRI con resolución completa combinados con proxys DPX. Los flujos de trabajo de proxy no admiten Modificar > Canales de audio ni Interpretar material de archivo.

Compatibilidad

La funcionalidad de proxy en Premiere Pro no es compatible con la funcionalidad de proxy en After Effects. Asimismo, las opciones Anexar proxy y Volver a conectar medios con resolución completa tampoco se admiten para los proyectos o las composiciones de After Effects (es decir After Effects Dynamic Link no es compatible con los proxys). Los flujos de trabajo de proxy no admiten la edición en Adobe Audition Dynamic Link.

Nota: *El flujo de trabajo compatible permite utilizar proxys con otros tamaños de fotograma y combinaciones que sean divisibles por el clip de resolución completa (p. ej.: 1920 x 1080 1.0 con resolución completa y proxy de proporción de aspecto de píxeles 960 x 540 1.0 o proxy de proporción de aspecto de píxeles de 1440 x 1080 1.33), pero el resto de parámetros como, por ejemplo, la asignación de campos, la velocidad de fotogramas, la duración y los canales de audio, deben coincidir.*

Los únicos parámetros que deben coincidir en los clips con resolución completa y los proxy son los canales de audio. Cuando haya una discrepancia en los canales de audio, Premiere Pro muestra un cuadro de diálogo Error de adjunto. Si cierra este cuadro de diálogo, volverá al cuadro de diálogo Anexar para elegir un clip con canales de audio que coincidan. Si los demás parámetros no coinciden entre el archivo con resolución completa y el proxy (la velocidad de fotogramas, la duración, los campos y la combinación de tamaño de fotograma y proporción de aspecto de píxeles no divisible), se permitirán sin advertencias y resultarán en varios problemas.

Flujos de trabajo de color

Ir al principio

Gradación de color en Premiere Pro

Premiere Pro le proporciona herramientas de gradación y corrección de color de calidad profesional que le permiten graduar su material de archivo directamente en su línea de tiempo de edición.

Estas herramientas de color están disponibles en un espacio de trabajo Lumetri Color en Premiere Pro. Con estas herramientas puede ajustar el color, el contraste y la iluminación de las secuencias de formas nuevas e innovadoras. Con la combinación de edición y gradación de color, puede moverse libremente entre las tareas de edición y de gradación sin necesidad de exportar o iniciar una aplicación de gradación independiente.

El espacio de trabajo Color está diseñado no solo para los coloristas experimentados sino también para editores que no estén familiarizados con la gradación de color. Puede aplicar correcciones de color simples o looks complejos de Lumetri mediante los reguladores y controles intuitivos. También es posible ajustar cortes o refinar gradaciones con facilidad mediante las herramientas avanzadas de corrección de color como curvas y ruedas cromáticas.

Si desea delegar el proyecto a un especialista en color, SpeedGrade sigue estando disponible como aplicación dedicada de gradación de color. Puede enviar un proyecto a SpeedGrade para su gradación mediante el método rápido y sencillo Direct Link del flujo de trabajo de SpeedGrade. Para obtener más información, consulte Flujo de trabajo de Direct Link.

Ir al principio

Configuración de un espacio de trabajo Color

Premiere Pro proporciona un espacio de trabajo Color predeterminado que agiliza y optimiza la gradación de color.

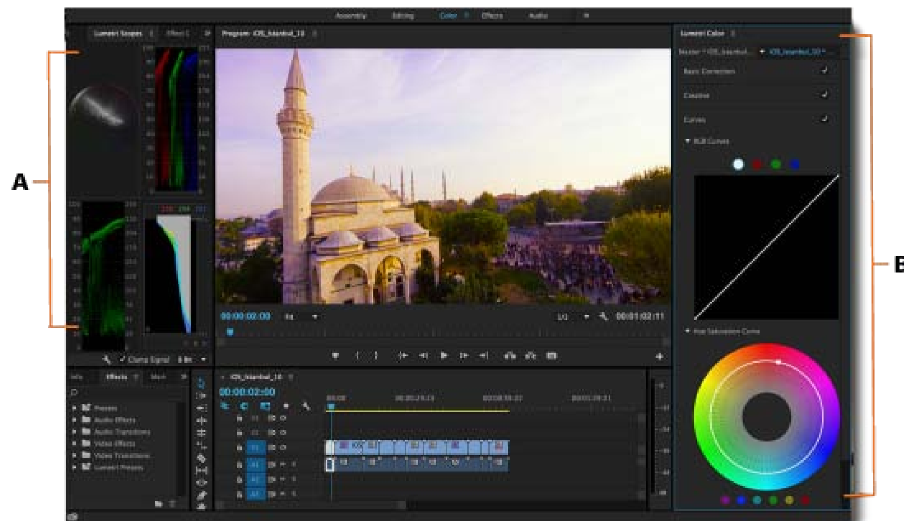
Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Color o elija Color en el conmutador de espacio de trabajo. El espacio de trabajo Color abre un panel Lumetri Color a la derecha del Monitor de programa y un

-ERR:REF-NOT-FOUND-Vídeo: Información general sobre Lumetri Color

Descubra la potencia del panel Lumetri Color en el espacio de

panel Ámbitos de Lumetri a la izquierda del Monitor de programa.

trabajo Color. ***(Ver, 3 minutos)***



Configuración de un espacio de trabajo Color

A. Panel Ámbitos de Lumetri **B.** Panel Lumetri Color con curvas, ruedas cromáticas y ajustes del regulador

El panel Lumetri Color ofrece herramientas de color potentes y fáciles de utilizar, como curvas, ruedas cromáticas y ajustes del regulador, organizados en diferentes secciones. Cada sección del panel Lumetri Color se centra en una tarea específica del flujo de trabajo de color.

Para ver una comparación del antes y el después de los ajustes de color, puede mostrar el clip maestro en el monitor de origen y compararlo con el monitor de programa.

El panel Ámbitos de Lumetri muestra distintos análisis de luminancia y de cromacidad como formas de onda según sus ajustes, lo que le permite evaluar el resultado a medida que gradúa los clips.

Ir al principio

Flujo de trabajo general de corrección de color

1. Asegúrese de que ha configurado el espacio de trabajo Color.
2. Coloque el cabezal de reproducción en el clip requerido en la secuencia.

   Cuando el panel Lumetri Color esté abierto, Premiere Pro seleccionará automáticamente la opción La selección sigue el cabezal de reproducción en el menú Secuencia. La selección automática del clip garantiza que los ajustes de color que haga se apliquen al clip seleccionado.

   Nota: *La selección de clip automática se aplicará incluso a clips de audio vinculados en las pistas de audio. Para centrar sus ajustes de color solo en los clips de vídeo, desactive el direccionamiento de pista de audio.*

3. Comience a realizar ajustes de color con la sección Corrección básica.

   Los controles de la sección Corrección básica le guiarán por la aplicación de una tabla de búsqueda (LUT) y la realización de otras correcciones técnicas de la exposición y la iluminación con controles fáciles de usar. Para obtener más información, consulte Corrección de color básica.

4. Utilice la sección Creativo para aplicar Looks. A continuación puede realizar otros ajustes con los reguladores de ajustes.

   Para obtener más información, consulte Aplicación de Looks.

5. Utilice las sección Curvas para perfeccionar el look mediante Curvas RGB y la curva de saturación del tono.

   Para obtener más información, consulte Ajustes de curva.

6. Ajuste las sombras, los medios tonos y los resaltes con las ruedas cromáticas para obtener ajustes de color más precisos.

   Para obtener más información, consulte Ajustes de las ruedas cromáticas.

7. Tras realizar todos los ajustes de color, cree una viñeta de alta calidad para que destaque el vídeo.

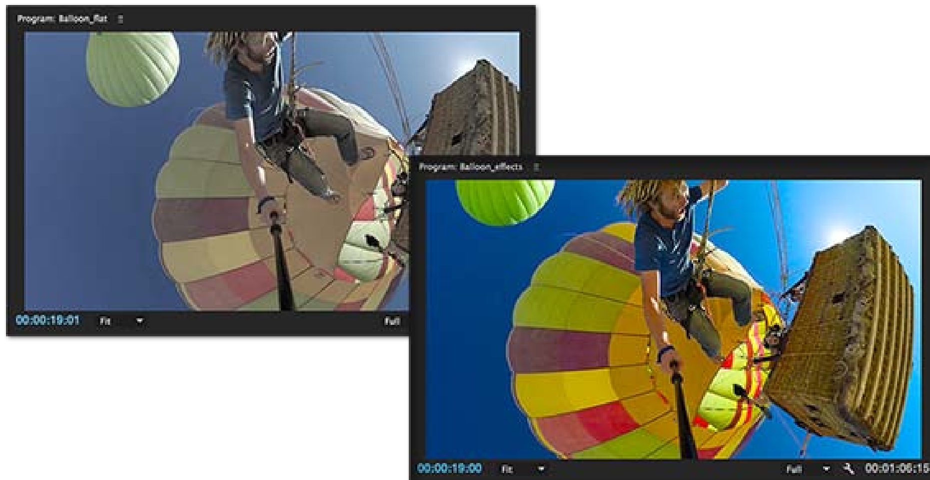
   Para obtener más información, consulte Aplicación de viñetas.

Ir al principio

Aplicación de la corrección de color básica

Con los controles de la sección Corrección básica puede corregir los vídeos demasiado oscuros o demasiado claros y ajustar el tono (color o cromacidad) y la luminancia (exposición y contraste) del clip.

Para ajustar un control, arrastre el regulador hasta lograr el resultado deseado. O bien, puede establecer un valor específico en el cuadro situado junto a los reguladores. Haga clic en el valor actual para seleccionar el cuadro y escriba un nuevo valor.



Antes (izquierda) y después de aplicar la corrección de color básica (derecha)

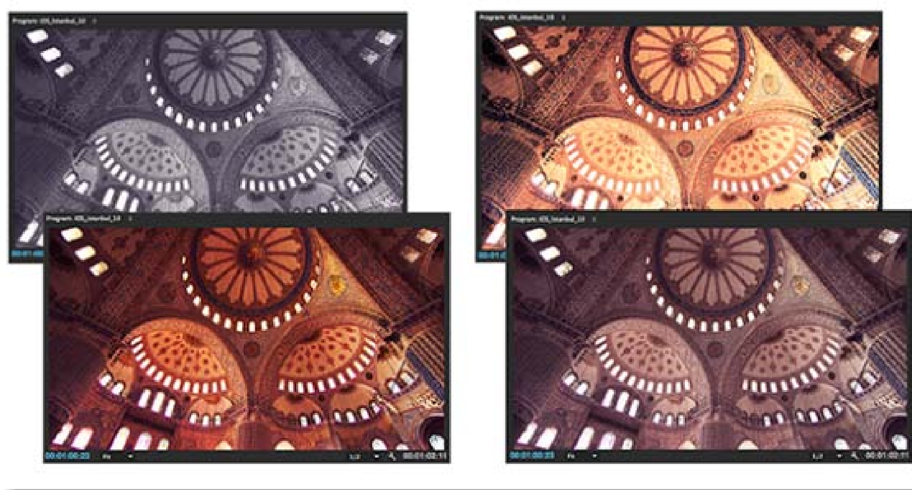
- LUT de entrada
- Equilibrio de blancos
- Tono

Ir al principio

Aplicar looks

La sección Creativo permite ampliar aún más el rango creativo al ajustar los colores. Puede aplicar fácilmente looks Lumetri complejos y ajustar otros parámetros como la intensidad y saturación mediante los reguladores y controles intuitivos.

El panel Lumetri Color proporciona un visor de miniaturas de ajustes preestablecidos de looks que permite hacer clic en los ajustes preestablecidos de looks antes de aplicarlos. Si le gusta lo que ve en la previsualización, puede aplicar ese look al clip.

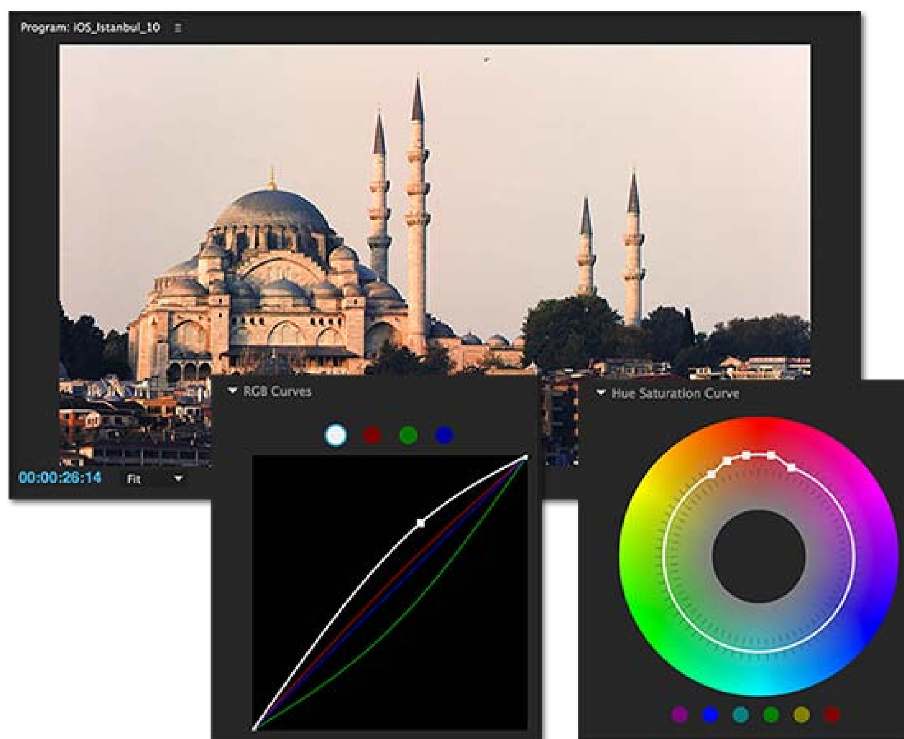


Aplicación de distintos looks

- Look
- Ajustes

Ir al principio

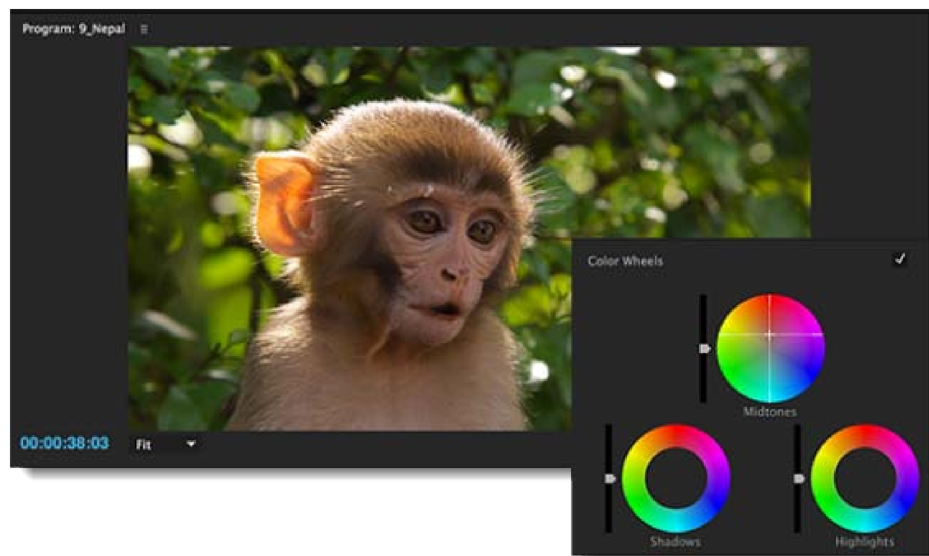
Ajuste de curvas RGB y saturación de tono



Uso de curvas de RGB y saturación de tono para mejorar el brillo y el contraste y crear un look de alto contraste

Ir al principio

Ajuste de medios tonos, sombras y resaltes



Haga clic en el centro de la rueda y arrastre para ajustar los medios tonos, las sombras y los resaltes.

Utilice las ruedas cromáticas para ajustar los niveles de intensidad de las sombras, los medios tonos y los resaltes. También puede utilizar los reguladores adjuntos en lugar de las ruedas para realizar estos ajustes.

Puede ajustar los detalles de las sombras o los resaltes para iluminar u oscurecer áreas concretas de un clip bien iluminado. Puede aislar las regiones que necesitan correcciones y aplicar dichos ajustes. Utilice la rueda cromática de medio tono para ajustar el contraste global del clip.

- Las ruedas con los centros vacíos indican que no se ha realizado ningún ajuste. Haga clic en el centro de la rueda y arrastre el cursor para rellenar las ruedas y realizar los ajustes necesarios.
- Si utiliza el control del regulador, arrastre el regulador hacia arriba para aumentar el valor o arrástrelo hacia abajo para disminuirlo. Por ejemplo, arrastre el regulador Sombra hacia arriba para aclarar las sombras y arrástrelo hacia abajo para oscurecerlas.

Ir al principio

Aplicación de viñetas

Aplique una viñeta para lograr un aspecto descolorido en los bordes y brillante en el centro.



Antes (izquierda) y después de aplicar una viñeta (derecha)

Los controles Viñeta le permiten controlar el tamaño, la forma y el nivel de iluminación o sombreado de los bordes.

Cantidad Define la cantidad de iluminación o sombreado a lo largo de los bordes de una imagen. Escriba un número en el cuadro o mueva el regulador para sombrear el clip gradualmente.

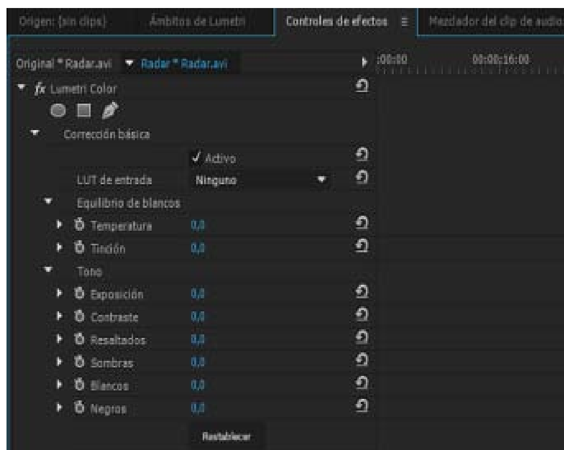
Punto medio Especifica la anchura del área afectada por el regulador Cantidad. Mueva el regulador o escriba un número más bajo para afectar una parte mayor de la imagen. Escriba un número más alto para restringir el efecto a los bordes de la imagen.

Redondez Especifica el tamaño (redondez) de la viñeta. Los valores negativos producen un efecto de viñeta exagerado, mientras que los valores positivos crean una viñeta menos visible.

Calado Define el borde de la viñeta. Un valor bajo crea un borde más nítido y sólido, mientras que un valor alto indica un borde más suave y grueso.

Ir al principio

Perfeccionamiento y restablecimiento mediante el panel Controles de efectos



Ajuste de la configuración de color del panel Controles de efectos

Además de ajustar la configuración de color en el panel Lumetri Color, puede restablecer y ajustar la configuración desde la sección Lumetri Color en el panel Controles de efectos.

Además, puede utilizar las herramientas de máscara en el panel Controles de efectos para dibujar máscaras de estilo libre y máscaras de forma. Puede dibujar una máscara para corregir un área específica del clip con

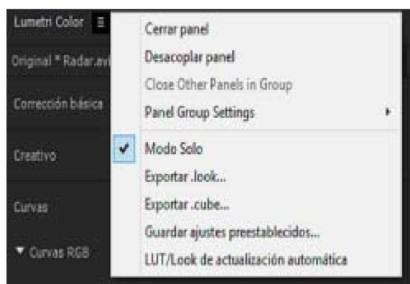
las herramientas de corrección básica de color. O bien, usar una selección inversa de enmascaramiento para excluir el área con máscara de las correcciones de color aplicadas al resto del clip. Además, puede agregar múltiples máscaras de forma con distintos ajustes de color aplicados a distintas áreas de un clip.



Antes (izquierda) y después (derecha) de aplicar una máscara para corregir el color del globo

Ir al principio

Exportación de looks, LUT y almacenamiento de ajustes preestablecidos



Guarde looks, LUT y ajustes preestablecidos en unos pocos clics

Premiere Pro permite guardar y reutilizar fácilmente sus ajustes de color en distintos proyectos y aplicaciones. Puede exportar toda la información de gradación de color como un archivo .Look o LUT para utilizarlo en Adobe Premiere Pro o una aplicación de terceros.

Seleccione el menú emergente Lumetri Color y elija:

Exportar .look Exporta los ajustes de color como archivo de ajustes preestablecidos Lumetri Look en formato .look.

Exportar .cube Exporta tablas de búsqueda en formato .cube para importarlas en otras aplicaciones de gradación de color.

También puede personalizar ajustes de efectos de color individuales y guardarlos como ajustes preestablecidos.

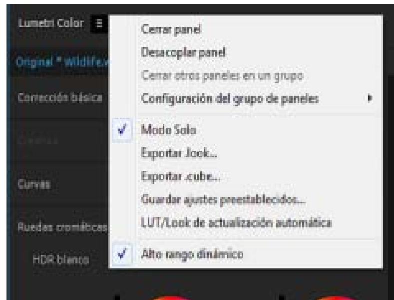
Seleccione el menú emergente Lumetri Color y seleccione Guardar ajuste preestablecido. En el cuadro de diálogo Guardar ajuste preestablecido, especifique un nombre para el ajuste preestablecido. Si lo desea, introduzca una descripción. Para obtener más información, consulte este artículo de ayuda.

Ir al principio

Controles de Alto rango dinámico (HDR)

Los controles de Alto rango dinámico (HDR) en el panel Lumetri Color le permiten acceder a sombras y resaltados más detallados que el vídeo convencional. Puede usar las herramientas siguientes para realizar ajustes precisos de color al material de archivo de vídeo de HDR y mostrar detalles sofisticados:

- **Cambio de HDR**: Cambie las funciones de gradación en el panel Lumetri al modo de HDR desde el modo SDR predeterminado que funciona en un rango de 0-100.



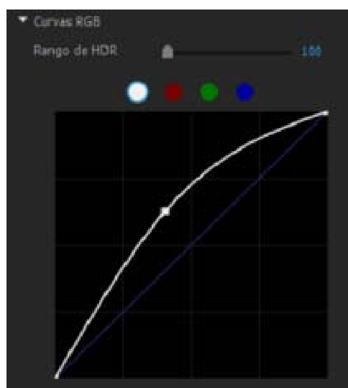
- **Selección de punto blanco de HDR**: Establezca un rango de punto blanco mayor que 100, que es compatible con HDR.



- **Control blanco especular**: Ajuste el tono de un valor blanco de HDR determinado. Por ejemplo, si el punto blanco se establece en 200, todos los valores por encima de 200 deberían cambiar al ajustar el control especular de HDR.



- **Control de rango de curva RGB ajustable**: Ajuste los rangos de sombras/medios tonos/resaltes para permitir un rango de HDR de 0 a 10000 nits.



HSL Secondaries

La opción HSL Secondaries ofrece herramientas de color adicionales para aislar una incrustación de color/luminancia y aplicarle una corrección de color secundaria.

Ubicación del control de HSL

Para localizar el control de HSL, abra el panel Lumetri y seleccione la sección **HSL Secondary.** O:

- Añada el efecto Lumetri Color .
- Abra el panel Controles de efectos.
- Despliegue el efecto Lumetri y seleccione la sección HSL Secondary .

Definición de una incrustación

Para definir un rango de destino, haga clic en “Incrustación” para desplegar los controles del selector de rango.

1. Puede utilizar los cuentagotas para seleccionar, añadir y excluir rangos de destino. Para ello, seleccione un cuentagotas (por ejemplo, “Configurar color”), pase el ratón por el rango de colores que desee muestrear y, a continuación, haga clic para aplicarlo. Si mantiene presionada la tecla modificadora Comando/Control mientras se desplaza por el monitor de programa, puede definir el cuentagotas en una selección de 5 x 5 píxeles.
2. Selección de un rango de colores de los ajustes preestablecidos de rango de colores (C/M/Y/R/G/B).

Utilice las herramientas del selector de rango para ajustar el rango. Para mover todo el rango, haga clic en el regulador H/S/L deseado y muévalo a la izquierda o la derecha mientras mantiene presionada la tecla del ratón. Puede utilizar los triángulos en la parte superior del regulador para ampliar o restringir el rango y el triángulo inferior para aplicar un calado a la selección. También puede anular completamente la selección de los rangos de tono, saturación y luminosidad. Cuando se anula la selección, el rango completo se incluye en la incrustación. Por ejemplo, si anula la selección de los rangos H y S, se puede ajustar el rango de luminancia rápidamente para aplicar una incrustación de luminosidad.

Para restablecer los rangos, haga clic en el botón Restablecer situado debajo de los reguladores o haga doble clic en el rango apropiado para restablecer un único rango. Utilice la opción de incrustación (Color/negro, Color/gris o Blanco/negro) situada debajo de los reguladores para ver el rango seleccionado de la imagen. Utilice el botón Invertir situado junto a la incrustación para invertirla.

Nota: *La previsualización se activa o desactiva automáticamente al ajustar los reguladores HSL, Eliminación de ruido y Desenfocar. Esta opción facilita el flujo de trabajo de previsualización de incrustaciones mientras se ajusta la incrustación.*

Corrección

Utilice las herramientas de gradación proporcionadas en la sección **Corrección** por ejemplo: Ruedas cromáticas. La rueda cromática predeterminada se mostrará en un control de medio tono. Para cambiar a un control tridimensional (como la sección de las ruedas de Lumetri) haga clic en el botón de acordeón situado en la parte superior.

Ir al principio

Compatibilidad de superficies de control con Lumetri Color

Los controles de gradación del panel Lumetri ahora se pueden asignar a dispositivos de superficie de control (como dispositivos de Tangent: Elements/Wave/Ripple).

Para configurar un dispositivo de superficie de control de Tangent:

1. Instale Premiere Pro y el software Tangent Hub (consulte la página web de asistencia para dispositivos de Tangent para obtener más información).
2. En Premiere Pro, haga clic en Abrir preferencias > Superficie de control.
3. Haga clic en Añadir, elija Tangent y guarde el proyecto de Premiere.

PR instala un diseño de asignación de control de Tangent preconfigurado que constituye un buen punto de partida para controlar PR/Lumetri.
La asignación predeterminada tiene los siguientes modos: [Editing], [Lumetri - Basic], [Lumetri - Creative], [Lumetri - Curves], [Lumetri - Wheels], [Lumetri - HSL], [Lumetri - Vignette]. Cada modo dispone de un conjunto de comandos preconfigurados. La asignación de los comandos se puede cambiar manualmente en el software Tangent Hub si procede (consulte la página web de asistencia de Tangent para obtener más información).

Nota: *Las superficies de control de terceros también son compatibles si se instala un plugin de sitios web de terceros.*

Uso de la superficie de control con Lumetri

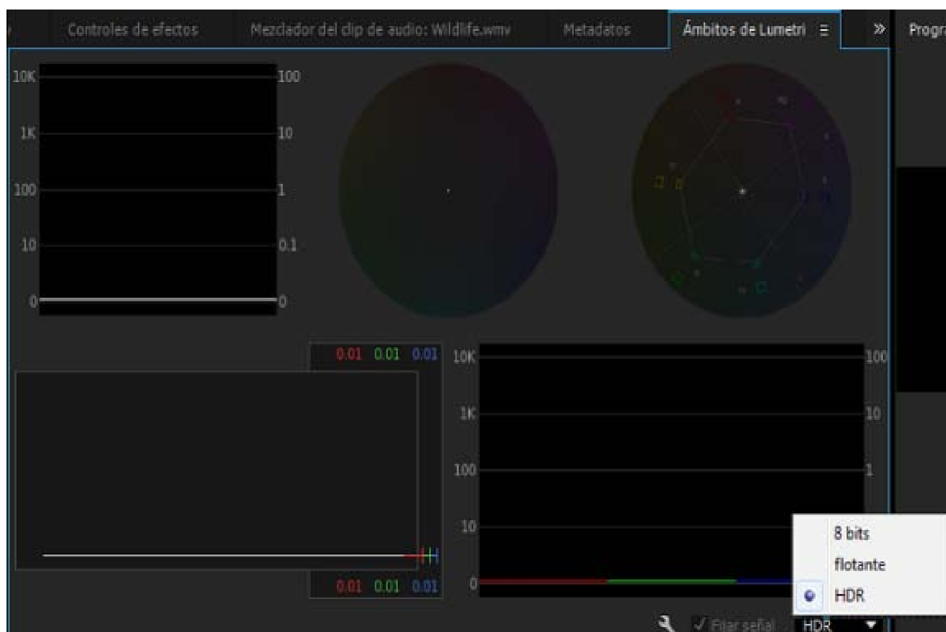
Para acceder al modo de gradación correspondiente en Premiere Pro, seleccione una sección del panel Lumetri.Por ejemplo, si selecciona la sección de Ruedas en el panel Lumetri, el hardware de la superficie de control se asigna al modo de Ruedas y, si se selecciona Creative, el modo cambia y asigna las ruedas y los reguladores correspondientes. También puede seleccionar manualmente un modo del dispositivo de la superficie de control si el modo se ha asignado (es decir, Elements). La IU del panel Lumetri mostrará la sección correspondiente si el panel está visible. El último modo utilizado permanecerá activo hasta que se cambie manualmente a otro.

Ir al principio

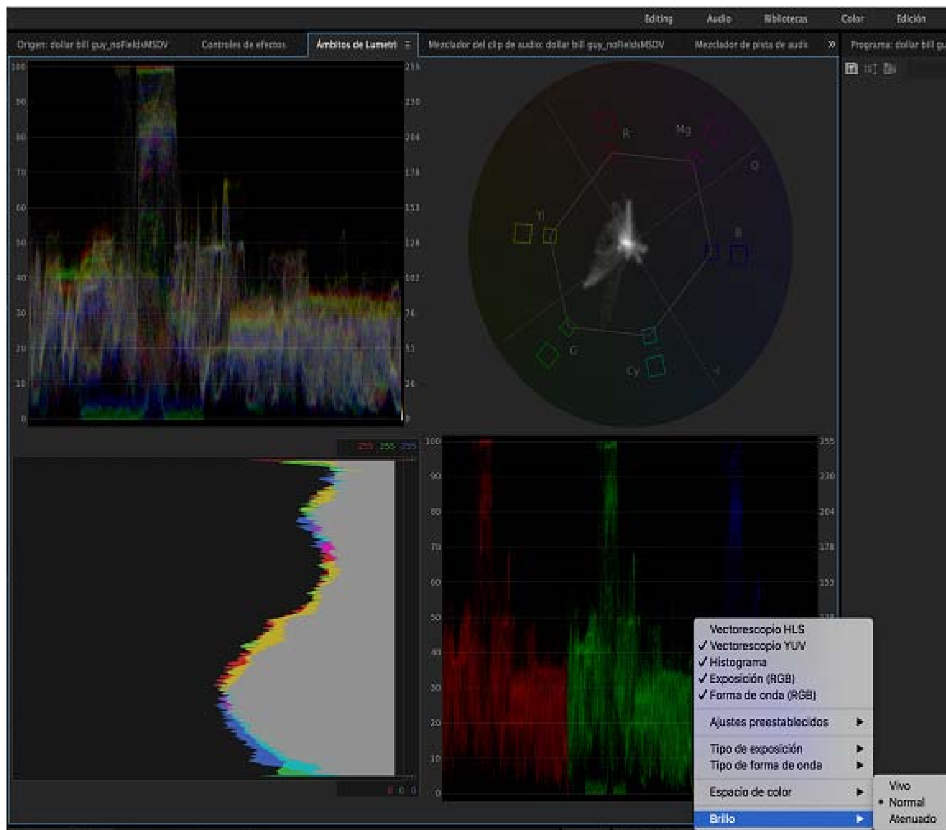
Visualización de los ámbitos de Lumetri

El panel Ámbitos de Lumetri (Ventana > Ámbitos de Lumetri) muestra un conjunto de ámbitos de vídeo incorporados redimensionables: Vectorescopio, Histograma, Exposición y Forma de onda. Estos ámbitos le ayudan a evaluar y corregir exactamente el color de los clips. En cualquier momento, puede mostrar los cinco ámbitos en el panel Ámbitos de Lumetri.

Puede seleccionar 8 bits, flotante o HDR en la lista desplegable situada en la esquina inferior derecha del panel Ámbitos de Lumetri en función de la naturaleza de los ámbitos que desee analizar. Por ejemplo, los ámbitos cambian a datos de alto rango dinámico cuando se selecciona HDR, y el ajuste de escala del ámbito mostrará un rango de 0-10000 nits.



Panel Ámbitos de Lumetri



Panel Ámbitos de Lumetri

Vectorescopio Puede seleccionar entre dos Vectorescopios:

- **Vectorescopio HLS:** Muestra el tono, la saturación, la luminosidad y la información de señales de un vistazo
- **Vectorescopio YUV:** Muestra un gráfico circular, parecido a una rueda cromática, que presenta la información de crominancia del vídeo

Histograma Muestra un análisis estadístico de densidad de píxeles en cada nivel de intensidad del color.

Los histogramas pueden ayudarle a evaluar exactamente las sombras, los medios tonos y los resaltes y a ajustar la escala de tonos global de la imagen.

Exposición Muestra formas de onda que representan los niveles de la luminancia y los canales de diferencia de color en la señal de vídeo digital. Puede elegir entre los tipos de exposición RGB, YUV, RGB-blanco y YUV- blanco.

Por ejemplo, si está familiarizado con las formas de onda YUV de visualización, puede utilizar YUV Parade para realizar ajustes de color y luminancia. Además, si desea comparar la relación entre los canales rojo, verde y azul, utilice el ámbito RGB Parade, que muestra formas de onda que representan los niveles de los canales rojo, verde y azul en un clip.

Forma de onda Puede seleccionar uno de los siguientes ámbitos de forma de onda:

- **Forma de onda RGB:** Muestra las señales RGB superpuestas para proporcionar una vista instantánea del nivel de señales de todos los canales de color
- **Forma de onda de luminancia**: muestra valores IRE de –20 a 120, lo que le permite analizar de forma efectiva el brillo de las tomas y cuantificar el coeficiente de contraste
- **Forma de onda YC:** Muestra los valores de luminancia (representados en forma de onda verde) y de crominancia (representados en azul) del clip
- **Forma de onda YC sin crominancia:** Muestra solo los valores de luminancia del clip

Brillo Puede seleccionar uno de los ajustes de brillo siguientes:

- Vivo = 125 %
- Normal = 100 %
- Atenuado 50 %

Ir al principio

Paquete de Looks SpeedLooks Studio Linear

Los ajustes preestablecidos de look creativos de Lumetri se han sustituido por un nuevo paquete, denominado SpeedLooks Studio Linear. Estos ajustes preestablecidos están optimizados para el material de archivo de Rec709/DSLR. Para ver los nuevos ajustes preestablecidos:

1. Abra el panel Lumetri y seleccione la sección Creative.
2. En la sección Creative, seleccione el menú desplegable de Look o utilice la previsualización de miniaturas para desplazarse por los ajustes preestablecidos de looks instalados previamente.
3. El nuevo ajuste preestablecido se etiqueta “SL”. Por ejemplo, “SL - Clean Fuji A HDR”.

Nota: *El paquete anterior SpeedLooks Log (parches de cámara + Looks creativos) se ha eliminado del panel Lumetri. Sin embargo, se admiten estos ajustes preestablecidos en proyectos heredados y aún están disponibles como ajustes preestablecidos de efectos de Lumetri.*

Flujo de trabajo básico

Los pasos para la edición de vídeo, desde la importación o captura a la salida final, forman su flujo de trabajo. El flujo de trabajo básico describe los pasos más generales que realizaría para la mayoría de proyectos. Tipos específicos de flujos de trabajo, como el de P2 o el flujo de trabajo entre plataformas, explican los ajustes más importantes, las variaciones o elementos específicos de cada tipo.

La revisión de todo el flujo de trabajo de una producción antes de crear un proyecto y una primera secuencia puede ayudarle a optimizar Adobe Premiere Pro para las necesidades de esa producción. También puede ayudarle a planificar las necesidades especiales de su producción en cualquier paso concreto. Por ejemplo, si antes de comenzar se conocen los parámetros del material de archivo, puede seleccionar los mejores ajustes preestablecidos de la secuencia para la producción.

Encontrará recursos que optimicen el sistema, el flujo de trabajo y Premiere Pro para mejorar su productividad en esta entrada del blog After Effects Region of Interest.

Tanto si utiliza Adobe Premiere Pro para editar vídeo destinado a la difusión, DVD o Internet, seguramente mantendrá un flujo de trabajo como el que se muestra a continuación. Desplácese al final de esta página para ver tutoriales recomendados por Adobe sobre los conceptos básicos del flujo de trabajo.

Ir al principio

Antes de comenzar a editar

Antes de comenzar a editar en Premiere Pro, será necesario disponer del material de archivo para trabajar. Puede filmar su propio material de archivo o trabajar con material de archivo de otros usuarios. También puede trabajar con gráficos, archivos de audio, etc.

Para muchos proyectos en los que va a trabajar no es necesario disponer de un guión. Sin embargo, a veces se escribe un guión, especialmente en el caso de proyectos teatrales. Puede escribir el guion y organizar los detalles de producción con Adobe Story.

Mientras filma y organiza las tomas y toma notas de registro. También puede ajustar y controlar el material de archivo conforme filma, realizando la captura directamente en una unidad.

Es importante tener en cuenta que el uso de Adobe Story no es necesario para la edición con Adobe Premiere Pro. El guión y la toma de notas en el escenario son pasos opcionales para ayudarle a organizar un proyecto antes de empezar.

Ir al principio

Introducción a la edición

Después de haber obtenido el material de archivo, siga los pasos de introducción a la edición con Premiere Pro.

1. Iniciar o abrir un proyecto

Abra un proyecto existente o inicie uno nuevo desde la pantalla de inicio de Premiere Pro.

Si se inicia un nuevo proyecto, se inicia el cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Desde el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, puede especificar el nombre y la ubicación del archivo de proyecto, el formato de captura de vídeo y otros ajustes de su proyecto. (Consulte Creación y modificación de proyectos.) Cuando haya seleccionado una configuración en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, haga clic en Aceptar.

Cuando haya salido del cuadro de diálogo Nuevo proyecto, aparecerá el cuadro de diálogo Nueva secuencia. Elija el ajuste preestablecido de secuencia del cuadro de diálogo que coincida con la configuración del material de archivo. En primer lugar, abra la carpeta del tipo de cámara, después la carpeta de velocidad de fotogramas (si fuera necesario), y, a continuación, haga clic en un ajuste preestablecido. Dé un nombre a la secuencia en la parte inferior del cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Si necesita ayuda para elegir un ajuste preestablecido de secuencia, consulte esta entrada de la sección de preguntas frecuentes: Cómo elegir los ajustes de secuencia correctos.

Para abrir un proyecto existente, haga clic en un vínculo de Abrir un elemento reciente en la pantalla de inicio de Premiere Pro. Tras hacer clic en un vínculo, se iniciará el proyecto.

2. Capturar e importar vídeo y audio

Para los recursos basados en archivos, con el Navegador de medios puede importar archivos desde los orígenes de su equipo en cualquiera de los formatos de los medios principales. Cada archivo que capture o importe automáticamente se convertirá en un clip del panel Proyecto.

De forma alternativa, mediante el panel Captura, capture material de archivo directamente desde una videocámara o VTR. Con el hardware adecuado, puede digitalizar y capturar otros formatos, desde VHS hasta HDTV.

También puede importar una amplia variedad de medios digitales, incluyendo vídeo, audio e imágenes fijas. Premiere Pro también importa material gráfico de Adobe® Illustrator® o archivos con capas de Photoshop® y convierte proyectos de After Effects® para conseguir un flujo de trabajo uniforme e integrado. Puede crear medios sintéticos, como barras de colores estándar, fondos de colores y una cuenta atrás. (Consulte Acerca de la captura y digitalización.)

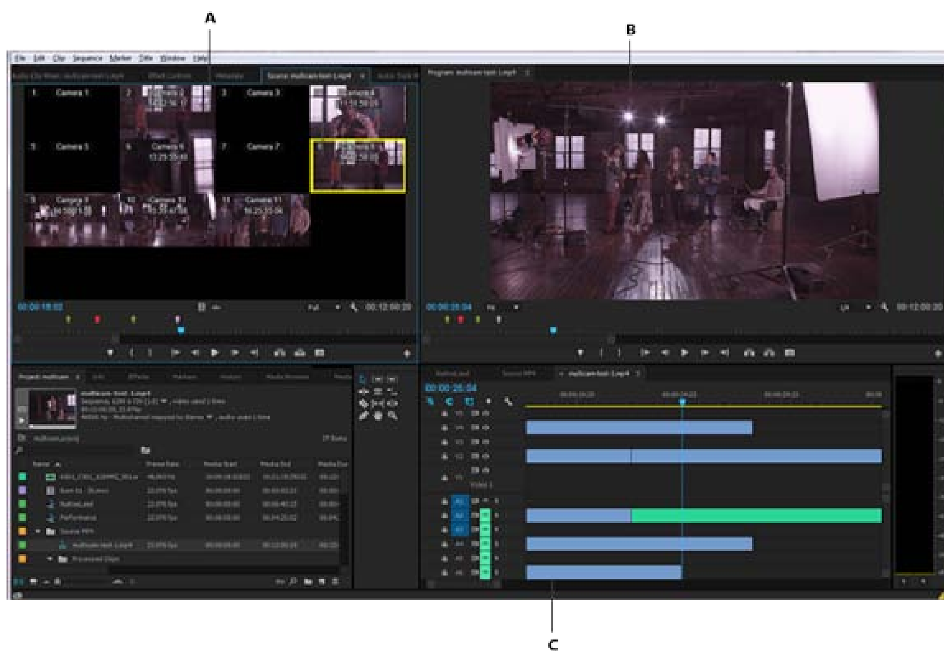
También puede utilizar Adobe® Bridge para organizar y buscar los archivos de medios. A continuación, utilice el comando Place (Colocar) en Adobe Bridge para colocar los archivos directamente en Premiere Pro.

En el panel Proyecto puede etiquetar, categorizar y agrupar el material de archivo en bandejas para mantener organizados los proyectos complejos. Puede abrir varias bandejas de forma simultánea, cada una en su propio panel, o bien puede anidar bandejas, una dentro de otra. Con la vista Icono del panel Proyecto, puede organizar los clips en una bandeja con estilo de guión gráfico para visualizar o montar rápidamente una secuencia.

Nota: *Antes de capturar o importar audio, asegúrese de establecer las opciones Preferencias > Audio > Formato de pista predeterminada para que coincidan con el formato de canal deseado.*

3. Ensamblar y precisar secuencias

Con el Monitor de origen puede visualizar clips, ajustar puntos de edición y marcar otros fotogramas importantes antes de agregar clips a una secuencia. Si le resulta conveniente, puede dividir un clip maestro en varios subclips, cada uno de ellos con sus propios puntos de entrada y salida. Puede visualizar audio como una forma de onda detallada y editarlo con precisión de muestra.



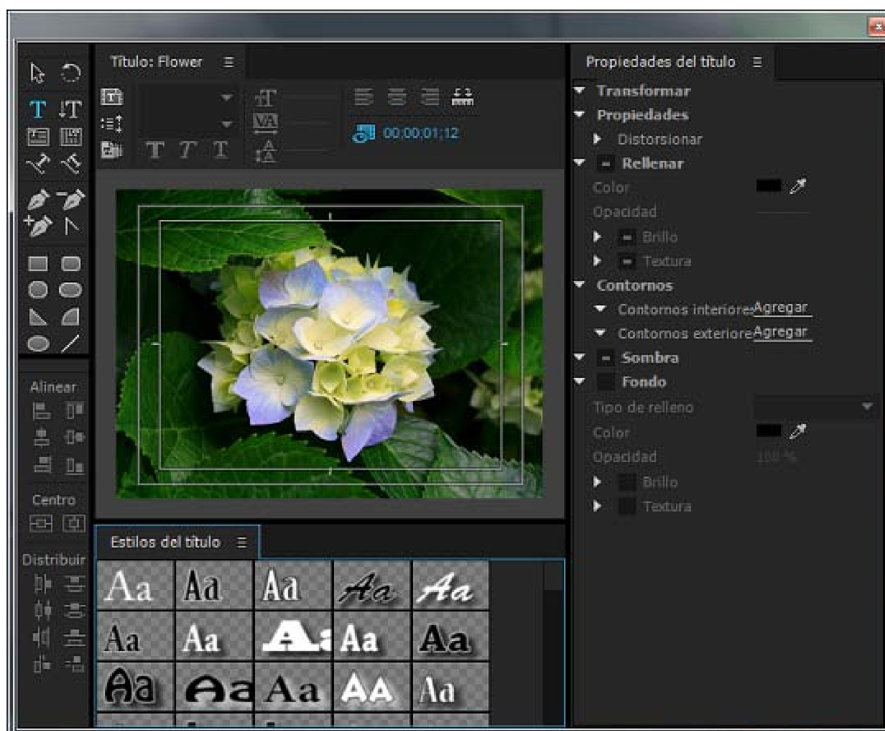
A: Monitor de origen, B: Monitor de programa, C: Panel Línea de tiempo

Puede agregar clips a una secuencia en el panel Línea de tiempo si los arrastra al panel o si utiliza los botones Insertar o Sobrescribir en el Monitor de origen. Puede ensamblar automáticamente os clips en una secuencia que refleje su orden en el panel proyecto. Puede visualizar la secuencia editada en el monitor de programa o ver el vídeo de alta calidad y a pantalla completa en un monitor de televisión adjunto. (Consulte Paneles Línea de tiempo y Adición de clips a una secuencia.)

Para refinar las secuencias, manipule los clips en el panel Línea de tiempo con herramientas contextuales o herramientas del panel Herramientas. Use el Control de recorte especializado para afinar el punto de corte entre los clips. Mediante la anidación de secuencias (usando una secuencia como un clip dentro de otra secuencia), puede crear efectos que no conseguiría de otro modo.

4. Añadir títulos

Mediante el Titulador con funciones completas de Premiere Pro, puede crear títulos fijos con estilo, desplazamientos de títulos o arrastres de título que podrá superponer fácilmente sobre el vídeo. Si lo prefiere, puede modificar una gran variedad de plantillas de título proporcionadas. Como con cualquier clip, puede editar, atenuar, animar o agregar efectos en los títulos de una secuencia. (Consulte Creación y edición de títulos.)



Titulador

5. Añadir transiciones y efectos

El panel Efectos incluye una lista exhaustiva de transiciones y efectos que puede aplicar a los clips de una secuencia. Puede ajustar estos efectos, además del movimiento, la opacidad y la ampliación de la velocidad variable de un clip mediante el panel Controles de efectos. El panel Controles de Efectos también le permite animar las propiedades de un clip mediante técnicas de fotogramas clave tradicionales. Al ajustar las transiciones, el panel Controles de efectos muestra controles diseñados especialmente para esta tarea. Alternativamente, puede visualizar y ajustar transiciones y fotogramas clave de efectos de un clip en un panel Línea de tiempo. (Consulte Descripción general de las transiciones: aplicación de transiciones y Aplicación de efectos a clips.)

6. Mezclar audio

Para realizar ajustes de audio basados en pistas, el Mezclador de pista de audio emula con fidelidad una mesa de mezclas de audio con funciones completas, con controles deslizantes para la panorámica y la transición, envíos y efectos. Premiere Pro guarda los ajustes en tiempo real. Con una tarjeta de sonido compatible, puede grabar audio mediante el mezclador de sonido o mezclar audio para conseguir sonido 5.1 envolvente. Para obtener más información, consulte Mezcla de pistas y clips de audio.

7. Exportar

Entregue la secuencia editada en el medio que desee: cinta, DVD, Disco Blu-ray o archivo de película. Con Adobe Media Encoder puede personalizar los ajustes de MPEG-2, MPEG-4, FLV y otros códecs según las necesidades de la audiencia. Para obtener más información, consulte Tipos de exportación.

Ir al principio

Uso en distintas plataformas

Es posible trabajar en un proyecto en distintas plataformas informáticas. Por ejemplo, puede empezar en Windows y continuar en Mac OS. Sin embargo, pocas funciones cambiarán cuando el proyecto pase de una plataforma a la otra.

Ajustes de secuencia Los proyectos se pueden crear en una plataforma y moverse de una a otra. Premiere Pro establece los ajustes de secuencia equivalentes para la segunda plataforma, si existe una equivalente. Por ejemplo, se puede crear un proyecto de DV que contenga ajustes de control de dispositivo y captura DV en Windows. Cuando el proyecto se abra en Mac OS, Premiere Pro establece los ajustes de control de dispositivo y captura DV para Mac adecuados. Al guardar el proyecto también se guardan estos ajustes para Mac OS. Premiere Pro traduce estos ajustes a los ajustes de Windows si el proyecto se va a abrir posteriormente en la plataforma Windows.

Efectos Todos los efectos de vídeo disponibles en Mac OS también lo están en Windows. Los efectos de Windows que no están disponibles en Mac aparecerán como efectos sin conexión si ese proyecto se abre en un Mac. Estos efectos se denominan "Solo Windows" en la Ayuda de Premiere Pro. Todos los efectos de audio están disponibles en ambas plataformas. Los ajustes preestablecidos de efectos funcionarán en ambas plataformas (salvo que los ajustes preestablecidos se apliquen en un efecto que no esté disponible en una plataforma determinada).

Ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder Los ajustes preestablecidos creados en una plataforma no están disponibles en la otra.

Previsualización de archivos Los archivos de previsualización creados en una plataforma no están disponibles en la otra. Cuando se abre un proyecto en una plataforma diferente, Premiere Pro vuelve a procesar los archivos de previsualización. Cuando el proyecto se abre en su plataforma original, Premiere Pro procesa de nuevo los archivos de previsualización.

Archivos de alta profundidad de bits Mac OS no admite archivos AVI de Windows que contengan vídeo de 10 bits sin comprimir (4:2:2 v210), o bien vídeo de 8 bits sin comprimir (4:2:2 UYVU).

Previsualización del procesamiento La calidad de reproducción de los archivos no nativos no procesados no es tan elevada como la calidad de los mismos en sus plataformas nativas. Por ejemplo, los archivos AVI no se reproducen tan bien en Mac OS como lo hacen en Windows. Premiere Pro procesa los archivos de previsualización para archivos no nativos en la plataforma actual. Premiere Pro siempre procesa los archivos de previsualización en formato nativo. Una barra roja en la línea de tiempo indica qué secciones contienen archivos que necesitan procesamiento.

Toques y gestos

Ir al principio

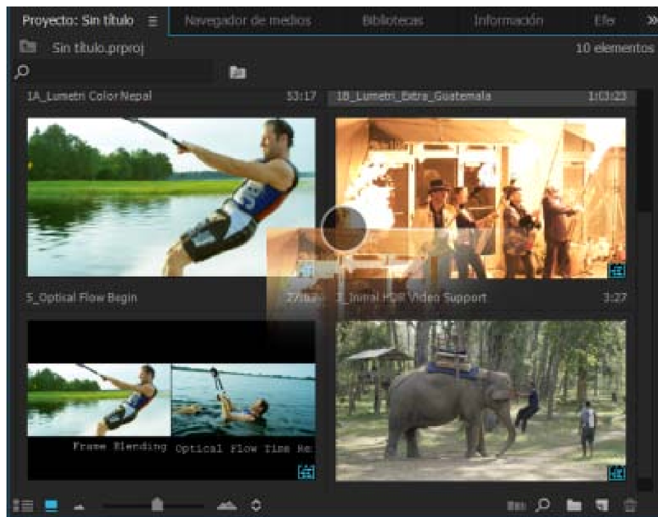
Uso de acciones táctiles y de gestos en Premiere Pro CC

Ahora puede controlar Premiere Pro CC mediante toques con Microsoft Surface Pro y Windows. Utilice dispositivos multitáctiles para aumentar el flujo de trabajo potente controlado por el teclado. Mediante gestos sencillos, puede realizar tareas como la creación de cortes, el barrido de medios, el marcado de puntos de entrada y salida, el arrastre y la colocación de clips en una línea de tiempo y la realización de ediciones.

Con una amplia variedad de funciones táctiles y de gestos diseñadas para dispositivos táctiles, como la serie de tablets Microsoft Surface Pro, la versión de noviembre de 2015 de Premiere Pro CC proporciona un flujo de trabajo de edición rápido y simplificado que utiliza la potencia de una interfaz táctil. Con las acciones táctiles y de gestos puede desplazarse, seleccionar y editar clips en una secuencia para crear un montaje inicial.Las funciones táctiles están diseñadas para su uso principal en un flujo de trabajo de ensamblaje o montaje inicial, pero los controles de miniatura y las zonas de colocación del monitor de programa no son solo táctiles. También se pueden utilizar en flujos de trabajo de edición tradicionales con el ratón.

Toque/arrastre con un dedo

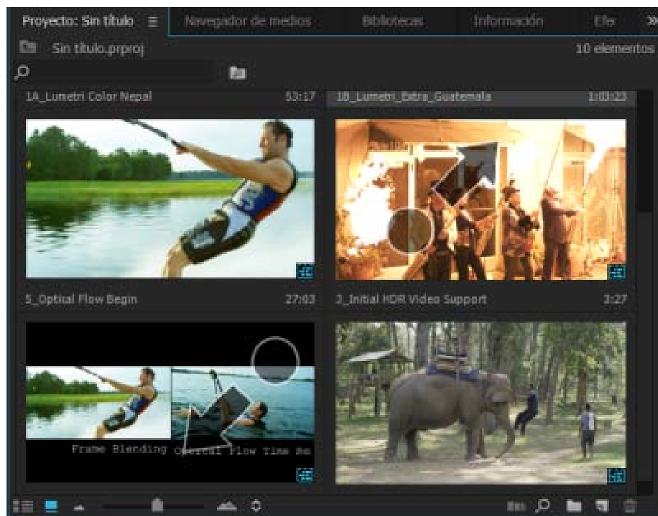
El toque con un solo dedo permite seleccionar un clip en el panel Proyecto para activar los controles de miniatura del clip. Toque los botones de control de la miniatura para realizar la acción de dicho botón, o arrastre el clip para realizar operaciones de barrido. Con un dedo, puede arrastrar el clip en el monitor de programa para utilizarlo en zonas de colocación de edición o arrastrarlo y añadirlo al panel Línea de tiempo.



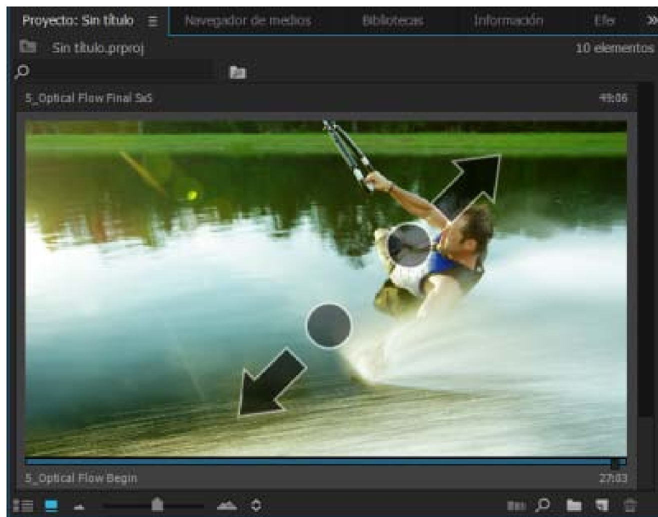
Acción de toque y arrastre

Pellizco con dos dedos para hacer zoom

Si pellizca con dos dedos, puede alejar un clip. Si separa los dedos, se acercará el clip. Esta acción se puede realizar en el panel Proyecto (tanto en la vista de lista como en la de icono), el panel Monitor y el panel Línea de tiempo.



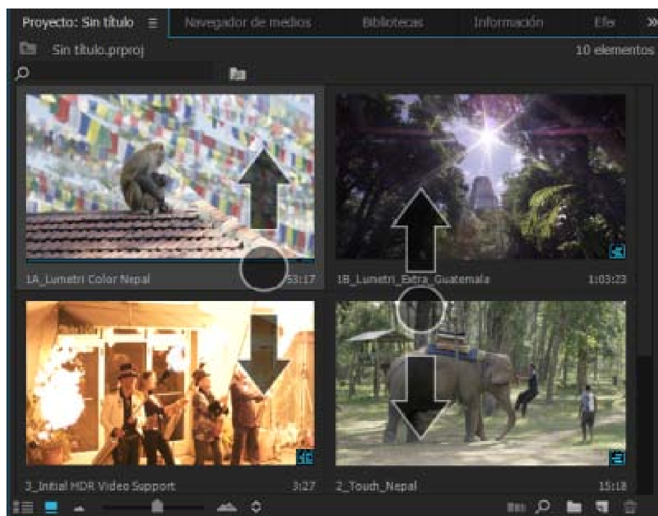
Acercar



Acercar

Desplazamiento con dos dedos

Puede desplazarse por los paneles que contengan barras de desplazamiento verticales u horizontales si mueve dos dedos en la misma dirección. En los paneles como el de la línea de tiempo, que contienen zonas de desplazamiento, puede desplazarse en una sola dirección y en la zona donde se inició el gesto de desplazamiento.



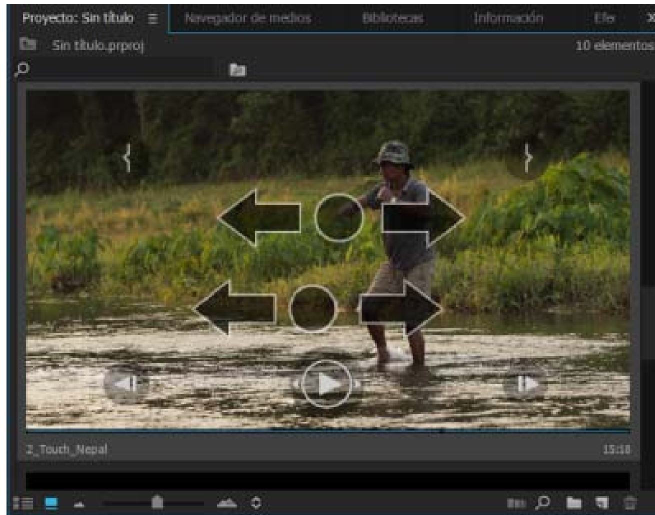
Desplazamiento hacia arriba y hacia abajo

Barrido con dos dedos

Si utiliza dos dedos en un gesto como el gesto de desplazamiento, puede desplazarse por clips y secuencias

en la vista icono del panel Proyecto y en los paneles Monitor como en el barrido por pase. El gesto de barrido mueve el cabezal de reproducción del clip/la secuencia en una relación de 1:1 basada en la anchura de la miniatura/del monitor, hasta 30 minutos de duración. Cada segmento de 30 minutos requiere otra acción de barrido; el cabezal de reproducción permanecerá en el lugar en que se detuvo al final de cada gesto.

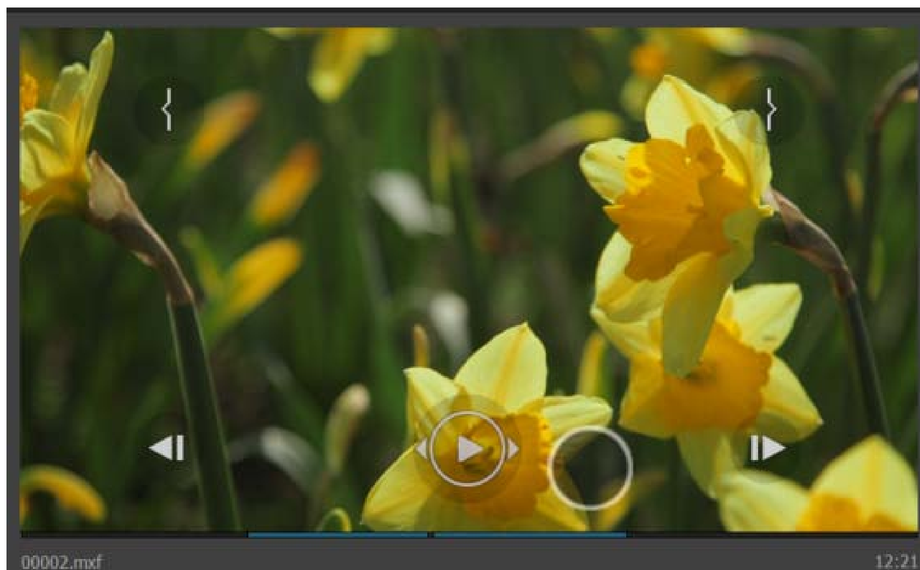
Para utilizar el gesto de barrido con dos dedos en un clip en el panel Proyecto, toque el clip para seleccionarlo. Aparecerán los controles de miniatura.



Barrido

Controles de miniatura en el panel Proyecto

Con el panel Proyecto en la vista de icono, se puede seleccionar un clip para mostrar un conjunto de controles de miniatura que se pueden utilizar para reproducir, desplazar y marcar un clip. Toque los botones o arrastre para realizar un barrido de la acción del botón.Los controles de miniatura siempre aparecen en un clip al utilizar un gesto táctil. Si está utilizando un ratón, puede utilizar sus controles si activa el ajuste **Controles de miniatura para todos los dispositivos de señalización** en el menú **Ajustes** del panel Proyecto.



Controles de miniatura

Ir al principio

Acciones de toques y gestos en los botones

Botón de paso de fotograma

Si se toca o se hace clic en el botón Paso de fotograma, se avanza un fotograma en la dirección de la flecha del botón. Al arrastrar el botón con un toque o el ratón, el clip avanza lentamente en incrementos cada vez mayores hasta la reproducción a máxima velocidad (1x).

Botón de trayecto

El botón Paso de fotograma se convierte en el botón Trayecto al reproducir el clip. Toque o haga clic en el botón Trayecto para aumentar la velocidad de reproducción en incrementos de duplicación, hasta la velocidad de reproducción máxima (32x) en la dirección de la flecha del botón. Al arrastrar el botón con un toque o el ratón, la reproducción aumenta de velocidad completa (1x) a máxima (32x).

Botones de punto de entrada y punto de salida

Los botones Marcar entrada y Marcar salida marcan los puntos de entrada y salida en el clip, durante las pausas y la reproducción. Al arrastrar el botón con un toque o el ratón, se desplaza el punto de entrada o de salida a la posición deseada y se actualiza la miniatura del clip para mostrar el fotograma en el que se ha colocado la marca.

Edición con clips desde el panel Proyecto

Para editar un clip en una secuencia, toque y mantenga presionado o haga clic y mantenga presionad un lugar en la miniatura del clip en el que no haya un botón de control (el área más grande de arrastre se encuentra en el centro) y, a continuación, arrastre el clip al panel Línea de tiempo o al monitor de programa. Solo con el toque (no hay disponibles modificadores de teclado), se puede realizar una edición de sobrescritura al arrastrar al panel Línea de tiempo.

Ir al principio

Edición de arrastrar y colocar con las zonas de colocación del monitor de programa

El arrastre al monitor de programa permite que el editor realice seis tipos diferentes de ediciones sin necesidad de teclas modificadoras. Aparecen zonas de colocación para funciones de edición específicas en el monitor de programa al arrastrar un clip al mismo mediante un toque o el ratón.



Zonas de colocación

Insertar

La zona de colocación Insertar edita el clip en la secuencia en la posición del cabezal de reproducción (o los puntos de entrada y de salida, si están presentes), respetando la revisión de origen del panel Línea de tiempo. Los clips posteriores al punto de inserción se desplazan (ondulan) más adelante en la secuencia, a menos que se haya bloqueado su pista.

Sobrescribir

La zona de colocación Sobrescribir edita el clip en la secuencia en la posición del cabezal de reproducción (o los puntos de entrada y de salida, si están presentes), respetando la revisión de origen de la Línea de tiempo. Los clips posteriores al punto de inserción se sobrescriben en la duración del clip de origen. Las pistas bloqueadas no se sobrescriben.

Insertar antes/Insertar después

Las zonas de colocación Insertar antes e Insertar después editan un clip antes o después del clip en el cabezal de reproducción, respectivamente. Estas zonas de colocación respetan la revisión de origen del panel Línea de tiempo; si no hay contenido en las pistas revisadas en la posición del cabezal de reproducción, la edición se realizará como una edición de inserción. Los puntos de entrada y de salida se omiten a menos que se lleve a cabo una edición de inserción. Los clips posteriores al punto de inserción se desplazan más adelante en la secuencia, a menos que se haya bloqueado su pista.

Reemplazar

La zona de colocación Reemplazar sustituye un clip en el cabezal de reproducción si hay contenido en las pistas revisadas en el cabezal de reproducción; de lo contrario, la edición no se lleva a cabo. Si hay una selección en la secuencia, se utiliza para la edición Reemplazar y se ignora la posición del cabezal de reproducción. Si hay más de un clip seleccionado en el panel Proyecto y se utiliza Reemplazar, solo se utiliza el primer clip de la selección para realizar la edición.

Superposición

La zona de colocación Superposición coloca un clip en la pista vacía inferior en la posición del cabezal de reproducción (o los puntos de entrada y de salida, si los hay) que no provoque una colisión de clips en la secuencia. Se lleva a cabo como una edición de Sobrescritura en el área vacía de la secuencia, por lo que los clips posteriores al punto de inserción no se mueven más adelante en la secuencia. La revisión de origen controla las partes de un clip de origen que se editan en la secuencia; sin embargo, las pistas a las que se asignan no afectan a la edición. Si no hay pistas disponibles, Premiere Pro crea una nueva.

NOTA: En ciertos casos, se puede producir el mismo resultado al arrastrar una miniatura en distintas zonas de colocación. Por ejemplo, con el cabezal de reproducción situado al final del último clip que se ha editado en una secuencia, el monitor estará dirigido hacia un fotograma negro. En este caso, colocar una miniatura con “Insertar después”, “Insertar” y “Sobrescribir” produce el mismo resultado: el clip se editará en la secuencia después del último clip.

Vínculos relacionados

- Edición basada en toques y gestos (vídeo)

Espacios de trabajo

En este artículo

Nota: *Premiere Pro CC ofrece una interfaz de usuario mejorada más dinámica con un nuevo diseño de espacios de trabajo orientados a las tareas, paneles con fichas y otras mejoras. Si utiliza una versión anterior a la versión 2015 de Premiere Pro CC, no encontrará algunos de los paneles y las herramientas que se describen en este artículo.*

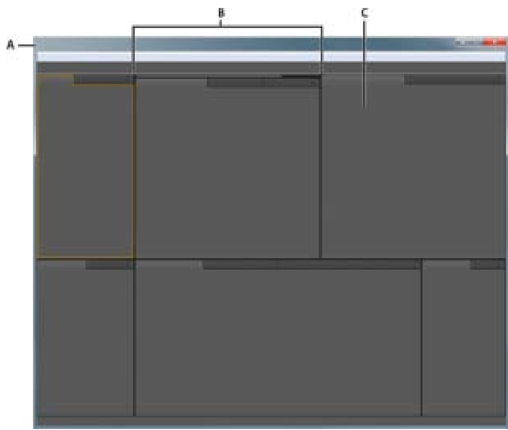
Ir al principio

Acerca de los espacios de trabajo

Las aplicaciones de vídeo y audio de Adobe ofrecen un espacio de trabajo uniforme y personalizable. Aunque cada aplicación tiene su propio conjunto de paneles (por ejemplo, Proyecto, Metadatos o Línea de tiempo), mueva y agrupe los paneles de la misma manera que lo hace en los productos.

La ventana principal de un programa es la *ventana de la aplicación*. Los paneles se organizan en esta ventana en una disposición denominada *espacio de trabajo*. El espacio de trabajo por defecto contiene grupos de paneles y paneles independientes.

Un espacio de trabajo se personaliza organizando los paneles en el diseño que mejor se adapta a su estilo de trabajo. A medida que se reorganizan los paneles, los demás paneles se redimensionan automáticamente para adaptarse a la ventana. Se pueden crear y guardar varios espacios de trabajo personalizados para diferentes tareas, por ejemplo, uno para edición y otro para previsualización.



Espacio de trabajo de ejemplo

A. Ventana de aplicación **B.** Paneles agrupados **C.** Panel individual

Se pueden utilizar ventanas flotantes para crear un espacio de trabajo más parecido a los de versiones anteriores de las aplicaciones de Adobe o para colocar paneles en varios monitores.

Ir al principio

Importación de un espacio de trabajo con un proyecto

Las selecciones y personalizaciones realizadas en un proyecto se guardan en el archivo del proyecto. De forma predeterminada, Premiere Pro abre los proyectos en el espacio de trabajo actual. Pero si se prefiere, puede abrirse el proyecto en el espacio de trabajo en el que se utilizó por última vez. Esta opción es útil si reorganiza con frecuencia el espacio de trabajo para cada proyecto.

Si se importa un proyecto y el espacio de trabajo está vacío, cierre el proyecto. Anule la selección de Importar espacio de trabajo desde Proyectos. Importe de nuevo el proyecto y seleccione un espacio de trabajo existente para el mismo.

- Antes de abrir un proyecto, seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Importar espacio de trabajo desde proyectos.

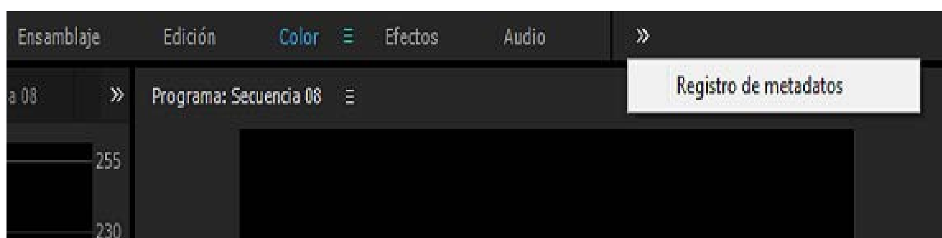
Ir al principio

Personalización de espacios de trabajo

Elección de un espacio de trabajo

Cada aplicación de vídeo y de audio de Adobe incluye varios espacios de trabajo predefinidos que optimizan el diseño de paneles para tareas específicas. Cuando elija uno de estos espacios de trabajo, o cualquier espacio de trabajo personalizado que haya guardado, el espacio de trabajo actual se vuelve a dibujar de la forma correspondiente.

En Premiere Pro, los botones Espacio de trabajo del panel Espacios de trabajo permiten acceder con un solo clip a espacios de trabajo predeterminados o personalizados.



- Para cambiar entre los distintos diseños, haga clic en los nombres en la parte superior del espacio de trabajo
- Haga clic en el icono de las comillas (>>) para abrir el menú Desbordamiento.El menú Desbordamiento incluye diseños de espacio de trabajo que no se muestran en el panel Espacio de trabajo.
- Arrastre el divisor vertical junto al icono de las comillas para controlar si el espacio de trabajo se muestra o se oculta en el menú Desbordamiento.

Nota: *Puede ser que los espacios de trabajo personalizados más antiguos no tengan el panel Espacios de trabajo abierto en la parte superior del espacio de trabajo. Puede abrir el panel Espacios de trabajo, acoplarlo en la parte superior y guardar el cambio en el espacio de trabajo.*

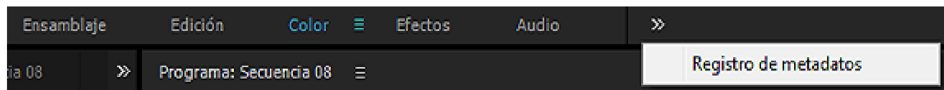
También puede abrir un espacio de trabajo desde el menú Ventana:

- Abra el proyecto sobre el que desea trabajar, elija Ventana > Espacio de trabajo y seleccione el espacio de trabajo que desee.

Modificación del orden de los espacios de trabajo o eliminación de los espacios de trabajo

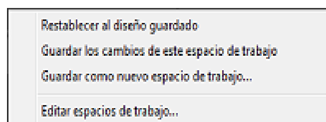
Puede cambiar el orden de visualización de los espacios de trabajo, mover un espacio de trabajo al menú Desbordamiento u ocultar un espacio de trabajo para que no aparezca en el panel Espacios de trabajo. También puede eliminar un espacio de trabajo del panel.

1. Haga clic en el icono del menú Espacio de trabajo, que aparece junto al espacio de trabajo activo.



A. Icono del menú Espacio de trabajo

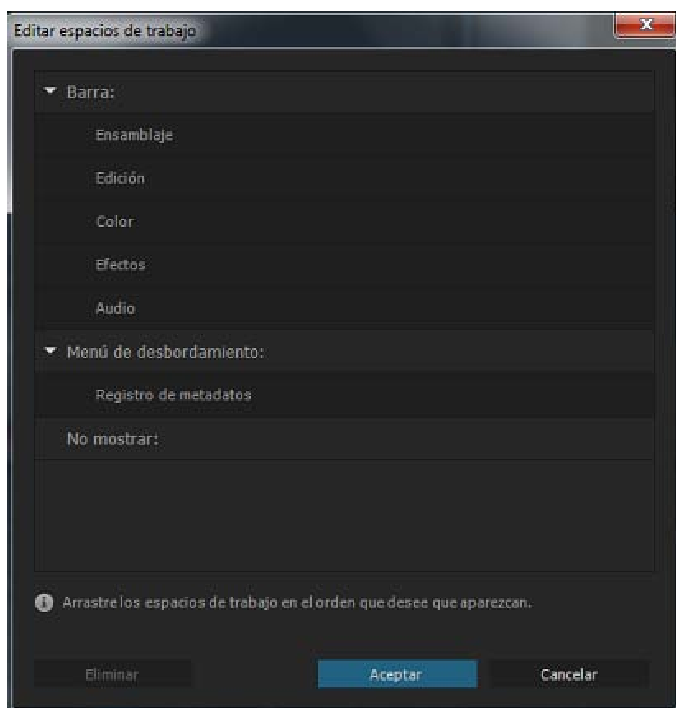
2. En el menú Espacio de trabajo que se mostrará, haga clic en Editar espacios de trabajo.



Nota: *También puede acceder al cuadro de diálogo Editar espacios de trabajo mediante Ventana > Espacios de trabajo > Editar espacios de trabajo*

3. Se muestra el cuadro de diálogo Editar espacios de trabajo. Aquí podrá cambiar el orden de los espacios de trabajo, moverlos al menú Desbordamiento u ocultarlos. También puede eliminar un espacio de trabajo.

   Para anular los cambios realizados, haga clic en Cancelar.

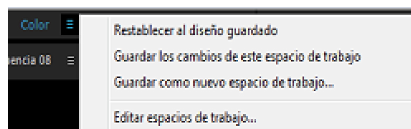


Almacenamiento y restablecimiento de espacios de trabajo

Guardado de un espacio de trabajo personalizado

Conforme personaliza un espacio de trabajo, la aplicación realiza un seguimiento de los cambios, almacenando el diseño más reciente. Para almacenar un diseño específico de manera más permanente, guarde un espacio de trabajo personalizado. Los espacios de trabajo personalizados guardados aparecen en el menú Espacio de trabajo, adonde puede regresar y restablecerlos.

- Organice los grupos y los paneles como desee y, a continuación, realice una de las acciones siguientes:
  - Haga clic en el icono del menú Espacio de trabajo y seleccione Guardar como nuevo espacio de trabajo.



  - O bien, seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Guardar como nuevo espacio de trabajo.

Guardar cambios en espacios de trabajo predeterminados

Nota: *Cuando se hayan guardado los cambios en los diseños predeterminados originales, la única forma de recuperarlos es eliminar el archivo de configuración* `Espacio de trabajo` *de la carpeta Diseños*

Para guardar cambios realizados en los espacios de trabajo predeterminados, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el icono del menú Espacio de trabajo y seleccione Guardar cambios en este espacio de trabajo
- Seleccione Ventana > Espacios de trabajo > Guardar cambios en este espacio de trabajo

Restablecimiento de un espacio de trabajo

Restablecer el espacio de trabajo actual para regresar a su diseño original, guardado, de paneles.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Haga clic en el icono del menú Espacio de trabajo y seleccione Restablecer al diseño guardado.
  - Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Restablecer al diseño guardado

Espacios de trabajo predeterminados en la versión de noviembre de 2015 de Premiere Pro CC

En la versión de noviembre de 2015 de Premiere Pro CC, se han revisado todos los espacios de trabajo predeterminados. Además, se han añadido dos nuevos espacios de trabajo: **Títulos** y **Todos los paneles**. El espacio de trabajo **Títulos** presenta las herramientas de titulación en una columna de paneles apilados en el lado derecho, con el **Diseñador de títulos** en el mismo fotograma que el **Monitor de programa**. Cada panel se abre en el espacio de trabajo **Todos los paneles**.

Puede ser que los nuevos espacios de trabajo predeterminados solo se vean si la aplicación se ha instalado en un sistema limpio (sin carpetas de usuario de Premiere en la configuración) o si se elimina la carpeta Diseños manualmente y la aplicación la restaura automáticamente.

Asimismo, si utiliza Sincronizar ajustes, los espacios de trabajo predeterminados más antiguos de los archivos de configuración
sobrescribirán los nuevos espacios de trabajo. Para utilizar los nuevos espacios de trabajo predeterminados y conservar los espacios de trabajo personalizados, haga lo siguiente:

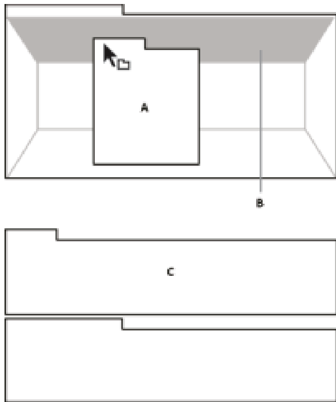
1. Asegúrese de que ninguno de los espacios de trabajo personalizados tenga el mismo nombre que los espacios de trabajo predeterminados. Si es necesario, cámbieles el nombre y guárdelos con nombres personalizados.
2. Asegúrese de seleccionar la preferencia**Importar espacio de trabajo desde Proyectos** (submenú **Ventana**>**Espacios de trabajo**).
3. Guarde un proyecto de Premiere Pro con el espacio de trabajo personalizado seleccionado. Si tiene más de un espacio de trabajo personalizado, cree un proyecto independiente para cada uno de ellos.
4. Copie la carpeta **Diseños** actual como copia de seguridad por si debe anular los cambios.
5. Elimine la carpeta **Diseños** (esta carpeta se volverá a crear con los nuevos espacios de trabajo predeterminados la próxima vez que inicie Premiere Pro).
6. Inicie Premiere Pro. Ya debería ver los nuevos espacios de trabajo.
7. Abra el proyecto que guardó con el espacio de trabajo personalizado seleccionado. Se importará y estará disponible junto con los nuevos espacios de trabajo predeterminados.
8. Si tenía más de un espacio de trabajo personalizado, abra los otros proyectos. También se importará cada uno de estos espacios de trabajo personalizados.

Acoplar, agrupar o flotar paneles

Puede acoplar paneles, moverlos a un grupo o fuera de él y desacoplarlos de manera que floten encima de la ventana de la aplicación. Conforme arrastra un panel, se resaltan las *zonas de colocación* a las que puede mover el panel. La zona de colocación que elige determina el lugar en el que se inserta el panel y si se acopla o se agrupa con otros paneles.

Zonas de acoplamiento

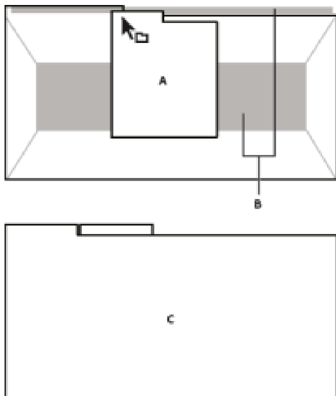
Las zonas de acoplamiento existen a lo largo de los bordes de un panel, grupo o ventana. Al acoplar un panel se coloca junto al grupo existente, redimensionando todos los grupos para alojar al panel nuevo.



Arrastrar el panel (A) a la zona de acoplamiento (B) para acoplarlo (C)

Zonas de agrupamiento

Las zonas de agrupamiento existen en la mitad de un panel o grupo, y en el área de ficha de paneles. Al soltar un panel en una zona de agrupamiento, se apila con los demás paneles.



Arrastrar el panel (A) a la zona de agrupamiento (B) para agruparlo con los paneles existentes (C)

Acoplar o agrupar paneles

1. Si el panel que desea acoplar o agrupar no está visible, elíjalo en el menú Ventana.
2. Arrastre el panel correspondiente a la zona de colocación deseada. La aplicación acopla y agrupa el panel en función del tipo de zona de colocación.

   Presione la tecla Ctrl mientras arrastra el panel para convertirlo en un panel flotante.

   Puede elegir presentar los paneles en un grupo de paneles apilado o mediante fichas.Los paneles apilados se amplían y contraen con un solo clic del ratón en el encabezado del panel o con un toque de dedo en una superficie táctil. Seleccione la

opción deseada de la Configuración del grupo de paneles.

Desacoplar un panel en una ventana flotante

Cuando desacopla un panel en una ventana flotante, puede añadir paneles a la ventana o modificarla de manera similar a como lo hace con la ventana de la aplicación. Puede utilizar ventanas flotantes para utilizar un monitor secundario o para crear espacios de trabajo como los de versiones anteriores de aplicaciones de Adobe.

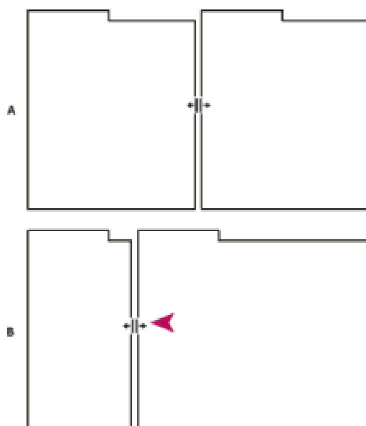
- Seleccione el panel que desea desacoplar (si está oculto, selecciónelo en el menú Ventana) y, a continuación, realice una de las operaciones siguientes:
  - Seleccione Desacoplar panel o Desacoplar grupo de paneles en el menú del panel. Desacoplar grupo de paneles desacopla el grupo de paneles.
  - Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows®) o Comando (Mac OS®) y arrastre el panel o el grupo fuera de su ubicación actual. Cuando suelte el botón del ratón, el panel o el grupo aparecerá en una nueva ventana flotante.
  - Arrastre el panel o el grupo fuera de la ventana de la aplicación. (Si la ventana de la aplicación se maximiza, arrastre el panel a la barra de tareas de Windows.)

Cambiar el tamaño de los grupos de paneles

Cuando coloque el puntero encima de los divisores entre grupos de paneles, aparecen los iconos de cambio de tamaño. Cuando arrastre estos iconos, se cambiará el tamaño de todos los grupos que compartan el divisor. Por ejemplo, supongamos que el espacio de trabajo contiene tres grupos de paneles apilados verticalmente. Si arrastra el divisor entre los dos grupos inferiores, estos se redimensionan pero el grupo superior no cambia.

Para maximizar rápidamente un panel bajo el indicador, presione la tecla del acento. (No pulse Mayús.) Presione la tecla del acento de nuevo volver al tamaño original del panel.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para cambiar el tamaño horizontal o verticalmente, coloque el puntero entre dos grupos de paneles. El puntero se convierte en una doble flecha .
   - Para cambiar el tamaño en ambas direcciones a la vez, coloque el puntero en la intersección entre tres o más grupos de paneles. El puntero se convierte en una flecha de cuatro direcciones .
2. Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, arrastre para redimensionar los grupos de paneles.



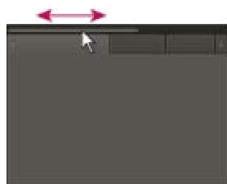
Arrastrar el divisor entre los grupos de paneles para redimensionarlos horizontalmente

A. Grupo original con icono de cambio de tamaño **B.** Grupos redimensionados

Apertura, cierre y desplazamiento en paneles

Al cerrar un grupo de paneles en la ventana de la aplicación, se redimensionan los demás grupos para ocupar el espacio recién disponible. Al cerrar una ventana flotante, también se cierran los paneles incluidos en ella.

- Para abrir un panel, escójalo desde el menú Ventana.
- Para cerrar un panel o una ventana, presione Control-W (Windows) o Comando-W (Mac OS), o haga clic en el botón Cerrar ✖.
- Para ver todas las fichas de paneles en un grupo de paneles reducido, arrastre la barra de desplazamiento horizontal.
- Para traer un panel al frente de un grupo de paneles, siga una de estas instrucciones:
  - Haga clic en la ficha del panel que desea traer al frente.
  - Coloque el cursor encima del área de la ficha y desplace la rueda del ratón. El desplazamiento trae al frente los paneles, uno después de otro.
  - Arrastre las fichas horizontalmente para cambiar su orden.
- Para mostrar los paneles ocultos en un grupo de paneles reducido, arrastre la barra de desplazamiento por encima del grupo de paneles.



Arrastre la barra de desplazamiento horizontal para ver todos los paneles en un grupo reducido

Uso de varios monitores

Para aumentar el espacio de pantalla disponible, utilice varios monitores. Cuando se trabaja con varios monitores, la ventana de la aplicación aparece en un monitor y se colocan ventanas flotantes en el segundo monitor. Las configuraciones del monitor se almacenan en el espacio de trabajo.

Ir al principio

Iluminación u oscurecimiento de la interfaz

Es posible que prefiera reducir el brillo cuando trabaje en una habitación oscura o cuando realice correcciones de color. El cambio de la preferencia de brillo afectará a los paneles, las ventanas y los cuadros de diálogo, pero no afectará a las barras de desplazamiento ni de título ni a los menús que se encuentren fuera de los paneles. Además, el cambio tampoco afecta al fondo de la aplicación en Windows.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Aspecto (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Aspecto (Mac OS).
2. Arrastre el regulador de Brillo de la interfaz de usuario hacia la izquierda o la derecha. Haga clic en Predeterminado para restaurar el nivel de brillo predeterminado.

Ir al principio

Tutorial de vídeo: Premiere Pro (2014)



Información general sobre la interfaz

Aprenda a utilizar los paneles y las herramientas de Premiere Pro en el flujo de trabajo de edición de vídeo.

Uso de paneles

Ir al principio

Navegación por los paneles

Puede utilizar los métodos abreviados de teclado para activar los paneles en rotación.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Para activar paneles en rotación a la derecha, presione Ctrl+Mayús+. (Punto) (Windows) o Control+Mayús+. (Punto) (Mac OS).
  - Para activar paneles en rotación a la izquierda, presione Ctrl+Mayús+, (coma) (Windows) o Control+Mayús+(coma) (Mac OS).

    Kevin Monahan ofrece instrucciones y métodos abreviados de teclado para activar paneles en esta entrada de blog.

Ir al principio

Visualización de cualquier panel en pantalla completa

Puede ampliar cualquier panel para visualizarlo en modo de pantalla completa y volver a la visualización normal. Puede hacerlo seleccionando el panel actual o el panel en el que está situando el ratón.

1. Coloque el puntero del ratón sobre el panel que desee maximizar.
2. Presione la tecla de acento (`), y Normalmente, está tecla está a la izquierda de la tecla del numeral uno (1). Algunos denominan a esta tecla comilla inversa o tilde. Presione la tecla de acento una vez más para restaurar el tamaño del panel.

   También maximizar un panel seleccionado si selecciona Ventana > Maximizar fotograma. Para restaurar el tamaño del panel, elija Ventana > Restaurar tamaño de fotograma. También puede presionar Mayús+acento para maximizar el tamaño del panel de un panel seleccionado. Presione la tecla de acento para alternar el tamaño de un panel que está sobre el que se está pasando el ratón.

   Nota: *Cuando Adobe Premiere Pro se instala en un equipo con un teclado que no sea estadounidense, el comando Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor se asigna a una tecla que no sea la de acento. La tecla para Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor (y su contraparte, Maximizar o restaurar fotograma activo) se muestra en el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado. Para verla, seleccione el conjunto Valores predeterminados de Adobe Premiere Pro. A continuación seleccione Aplicación del menú. Desplácese más allá del encabezado de Ayuda hasta Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor y defina el método abreviado de teclado más adecuado.*



Ir al principio

Visualización de opciones de panel

- Haga clic en el icono de menú del panel situado en la esquina superior derecha.

  Puede abrir un menú de panel incluso cuando el panel está minimizado.

  En Photoshop, puede cambiar el tamaño de fuente del texto de los paneles y de la información de herramientas. Elija un tamaño en el menú Tamaño de fuente de IU en las preferencias de interfaz.

Ir al principio

Visualización de los menús contextuales y del panel

Además de en los menús de la parte superior de la pantalla, también puede realizar las selecciones en los *menús contextuales*, los cuales ofrecen comandos relativos a la herramienta activa o al elemento seleccionado. *Menús del panel* ofrecen comandos relativos al panel activo.

- Para visualizar los menús de los paneles, haga clic en el botón en la esquina superior derecha del panel.
- Para visualizar los menús contextuales, haga clic con el botón derecho en dicho panel.

Ir al principio

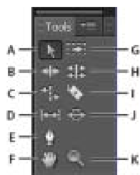
Panel Herramientas y panel Opciones

Cuando se abre el panel Opciones se hace forma predeterminada en el área de acoplamiento horizontal que se ejecuta justo bajo la barra de menús, formando la barra Opciones. Es posible desacoplar, mover y volver a acoplar el panel Opciones al igual que cualquier otro panel. De forma predeterminada, el panel Opciones contiene un menú de espacios de trabajo y un vínculo a CS Services. También puede acoplar el panel Herramientas al panel Opciones.

Herramientas

Al seleccionar una herramienta, el puntero cambiará la forma en función de la selección. Por ejemplo, si selecciona la herramienta Cuchilla y coloca el puntero sobre un clip de un panel Línea de tiempo, el icono cambiará a una cuchilla . Sin embargo, es posible que el icono Herramienta de selección cambie para mostrar la tarea que se está realizando actualmente. En algunos casos, si se pulsa una tecla modificadora (como Mayús) mientras se utiliza una herramienta, su función y el icono correspondiente cambiarán según corresponda. Seleccione herramientas del panel Herramientas o utilice un método abreviado de teclado. Puede cambiar el tamaño del panel Herramientas y orientarlo vertical u horizontalmente.

Nota: *La herramienta Selección es la herramienta predeterminada. Se usa para todo, excepto para algunas funciones especiales. Si el programa no responde como debería, asegúrese de que la herramienta Selección está activada.*



Cuadro de herramientas

A. Herramienta Selección **B.** Herramienta Editar rizo **C.** Herramienta Ampliar velocidad **D.** Herramienta Desplazar **E.** Herramienta Pluma **F.** Herramienta Mano **G.** Herramienta Seleccionar pista **H.** Herramienta

Editar desplazamiento **I.** Herramienta Cuchilla **J.** Herramienta Deslizar **K.** Herramienta Zoom

Para activar cualquier herramienta y utilizarla en un panel Línea de tiempo, haga clic en ella o presione su método abreviado de teclado. Coloque el cursor encima de una herramienta para ver su nombre y el método abreviado de teclado.

Herramienta Selección La herramienta estándar para seleccionar clips, elementos de menú y otros objetos es la interfaz de usuario. Se recomienda seleccionar la herramienta Selección en cuando acabe de utilizar cualquiera de las otras herramientas más especializadas. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Selección, consulte Selección de uno o más clips.

Herramienta Selección de pista Seleccione esta herramienta para seleccionar todos los clips a la derecha del cursor en una secuencia. Para seleccionar un clip y todos los clips a la derecha de su propia pista, haga clic en el clip. Para seleccionar un clip y todos los clips a la derecha de todas las pistas, haga clic en el clip y presione Mayús. Si pulsa Mayús, la herramienta Selección de pista cambiará a la herramienta Selección multipista. Para obtener más información acerca del uso de la herramienta Selección de pista, consulte Selección de uno o más clips y Eliminación de todos los clips de una pista.

Herramienta Editar rizo Seleccione esta herramienta para recortar el punto de entrada o salida de un clip en una Línea de tiempo. La herramienta Editar rizo cierra los espacios causados por la edición y conserva todas las ediciones a la izquierda o la derecha del clip recortado. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Editar rizo, consulte Ediciones de desplazamiento y rizo o este tutorial de vídeo sobre la herramienta Editar rizo de Andrew Devis.

Herramienta Editar desplazamiento Seleccione esta herramienta para desplazar el punto de edición entre dos clips en una línea de tiempo. La herramienta Editar desplazamiento recorta el punto de entrada de uno y el punto de salida del otro sin cambiar la duración combinada de los dos clips. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Editar desplazamiento, consulte Ediciones de desplazamiento y rizo o este tutorial de vídeo sobre la herramienta Editar desplazamiento de Andrew Devis.

Herramienta Ampliar velocidad Seleccione esta herramienta para acortar un clip en una Línea de tiempo acelerando su reproducción o alargarlo ralentizándolo. La herramienta Ampliar velocidad cambiar la velocidad y la duración pero no cambia los puntos de entrada y salida del clip. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Ampliar velocidad, consulte Cambio de la velocidad y la duración del clip con la herramienta Ampliar velocidad o este vídeo sobre la herramienta Ampliar velocidad de Andrew Devis.

Herramienta Cuchilla Seleccione esta herramienta para realizar una incisión o más en clips de una Línea de tiempo. Haga clic en un punto de un clip para dividirlo en esa ubicación. Para dividir los clips en todas las pistas de dicha ubicación, presione Mayús y haga clic en el punto en cualquiera de los clips. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Cuchilla, consulte División o corte de un único clip o varios clips con la herramienta Cuchilla o este vídeo sobre la herramienta Cuchilla de Andrew Devis.

Herramienta Desplazar Seleccione esta herramienta para cambiar simultáneamente los puntos de entrada y salida de un clip en una Línea de tiempo y conservar el espacio de tiempo entre ellos constante. Por ejemplo, si se ha recortado un clip de 10 segundos a 5 segundos en una línea de tiempo, la herramienta Desplazar se puede emplear para determinar qué 5 segundos del clip aparecen en la línea de tiempo. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Desplazar, consulte Ediciones de desplazar y deslizar o este vídeo sobre la herramienta Desplazar de Andrew Devis.

Herramienta Deslizar Seleccione esta herramienta para mover un clip a la izquierda o la derecha de una Línea de tiempo y recortar simultáneamente los dos clips que lo rodean. La duración combinada de los tres clips y la ubicación del grupo en la Línea de tiempo no cambian. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Deslizar, consulte Ediciones de desplazar y deslizar o este vídeo sobre la herramienta Deslizar de Andrew Devis.

Herramienta Pluma Seleccione esta herramienta para definir o seleccionar fotogramas clave o para ajustar

las líneas de conexión en un Línea de tiempo. Arrastre una línea de conexión y arrástrela verticalmente para ajustarla. Haga clic y presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) en una línea de conexión para definir un fotograma clave. Presione Mayús y haga clic en fotogramas clave no contiguos para seleccionarlos. Arrastre un recuadro sobre fotogramas clave contiguos para seleccionarlos. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Pluma, consulte Selección de fotogramas clave.

Herramienta Mano Seleccione esta herramienta para mover el área de visualización de una Línea de tiempo a la derecha o la izquierda. Arrastre a la izquierda o la derecha en el área de visualización.

Herramienta Zoom Seleccione esta herramienta para acercar y alejar el área de visualización de una Línea de tiempo. Haga clic en el área de visualización para acercarla un incremento. Haga clic y presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para alejarla un incremento. Para obtener más información sobre el uso de la herramienta Zoom, consulte Navegación en una secuencia.

Apertura del panel Opciones

- Seleccione Ventana > Opciones.

Acoplamiento del panel Herramientas al panel Opciones

1. En el panel Herramientas, haga clic en el icono de menú del panel.
2. Seleccione Acoplar en el panel de opciones.

Desacoplamiento del panel Herramientas del panel Opciones

- En el panel Opciones, haga clic en el área punteada situada a la izquierda de la herramienta Selección.

  Premiere Pro elimina el panel Herramientas del panel Opciones y devuelve el panel Herramientas a su ubicación antes de acoplarse al panel Opciones.

Ir al principio

Detalles del clip en panel Info

El panel Información muestra varios datos sobre el elemento seleccionado e información de código de tiempo para los clips bajo el indicador de tiempo actual en la Línea de tiempo.

En la parte superior del panel, se muestra información para la selección actual. Esta información varía según el tipo de medio, el panel activo, etc. Por ejemplo, el panel Información muestra información para un espacio vacío en el panel Línea de tiempo o un clip en el panel Proyecto.

Vídeo

Indica la velocidad de fotograma, el tamaño de fotograma y la proporción de píxeles, en ese orden.

Audio

Indica la velocidad de muestreo, la profundidad de bits y los canales, en ese orden.

Cinta

Indica el nombre de la cinta.

Entrada

Indica el código de tiempo del punto de entrada del clip seleccionado.

Salida

Indica el código de tiempo del punto de salida del clip seleccionado.

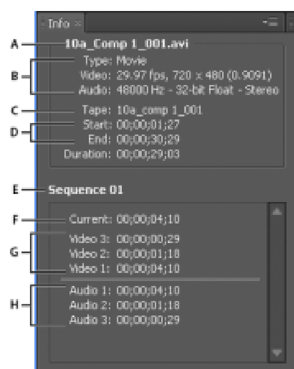
Duración

Indica la duración del clip seleccionado.

La sección debajo de los datos que estén seleccionados contiene los valores de código de tiempo de la secuencia activa y los clips de cada pista de vídeo y audio. Estos valores se muestran en un orden de apilamiento que coincide con el de la Línea de tiempo para facilitar la correlación visual. Los códigos de tiempo de las pistas de vídeo se muestran con el número de pista más elevado en la parte superior y las pistas de audio con el número de pista más elevado en la parte inferior. Esta sección solo aparecerá en blanco cuando estén cerradas todas las secuencias.

Cuando se agrega una pista a la secuencia actual o se elimina, el panel Información se actualiza para mostrar el número exacto de pistas de la secuencia. El número de pistas que se pueden mostrar es ilimitado. De igual forma, cuando el usuario pasa a otra secuencia, el panel Información se actualiza para mostrar el número correcto de pistas en dicha secuencia.

El panel Información muestra el código de tiempo de la selección actual y para todos los elementos de pista bajo el indicador de tiempo actual. Cuando el cabezal de reproducción pasa por una área en blanco en la línea de tiempo, no se muestra ningún valor de código de tiempo para la pista, pero la etiqueta de la pista está visible y sin atenuar. Esto facilita la correlación de la pila vertical de códigos de tiempo con el formato físico de las pistas en la secuencia.



El panel Información

A. Nombre del clip seleccionado **B.** Datos del clip seleccionado **C.** Nombre de la cinta **D.** Ubicaciones de los puntos de inicio y final de código de tiempo de la secuencia **E.** Nombre de la secuencia activa **F.** Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en el clip seleccionado **G.** Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en clips de pistas de vídeo **H.** Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en clips de pistas de audio

Nota: *Puede cambiar el comportamiento predeterminado de algunos de los paneles en el cuadro de diálogo Preferencias. Consulte Preferencias.*

Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa

Ir al principio

Información general sobre el Monitor de origen y el monitor de programa

El Monitor de origen reproduce clips individuales. En el Monitor de origen se preparan los clips que se desean agregar a una secuencia. Se establecen los puntos de entrada y de salida, así como las pistas de origen del clip (audio o vídeo). También se pueden insertar marcadores de clip y agregar clips a una secuencia en un panel Línea de tiempo.

El Monitor de programa reproduce la secuencia de clips que está ensamblando. Es la vista de la secuencia activa en un panel Línea de tiempo. Se pueden definir los marcadores de secuencia y especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia. Los puntos de entrada y de salida de la secuencia definen el lugar donde los fotogramas se añaden o se eliminan de la secuencia.

Cada monitor contiene una regla de tiempo y los controles para reproducir y señalar el fotograma actual de una secuencia o de un clip de origen. Establecer los puntos de entrada y salida, ir a los puntos de entrada y de salida, y definir los marcadores. Por defecto, los botones Insertar y Sobrescribir están disponibles en el monitor de origen, y los botones Levantar y Extraer están disponibles en el monitor de programa. Cada control también contiene un botón Exportar fotograma para crear una imagen fija a partir de un solo fotograma de vídeo.



Monitor de origen

A. Cabezal de reproducción **B.** Código de tiempo **C.** Opciones de escala **D.** Barra deslizante de zoom **E.** Arrastre de vídeo **F.** Arrastre de audio **G.** Botón Ajustes **H.** Duración de entrada/salida



Monitor de programa

A. Código de tiempo **B.** Opciones de escala **C.** Cabezal de reproducción **D.** Barra deslizante de zoom **E.** Resolución **F.** Botón Ajustes **G.** Editor de botones

Personalización de la barra de botones del panel del monitor

De forma predeterminada, los botones más útiles se muestran a lo largo de la parte inferior de los monitores de origen y de programa. Sin embargo, se pueden añadir más. Haga clic en el signo "+", en la esquina

inferior derecha de un monitor, para abrir el editor de botones. Agregue botones a la barra de botones arrastrándolos desde el editor de botones. Se pueden agregar hasta 2 filas de botones. Los espacios para separar los grupos de botones también se pueden arrastrar a la barra de botones. Para quitar un botón, arrástrelo fuera de la barra de botones. Para desactivar todos los botones, vaya al menú del panel y anule la selección de "Mostrar controles de transporte".

Pase el ratón sobre cualquier botón para ver su método abreviado de teclado.

Definición de la calidad de visualización para los monitores de origen y programa

Algunos formatos son difíciles de mostrar en reproducción de movimiento total, debido a su elevada compresión o alta velocidad de datos. Una resolución más baja permite una reproducción de movimiento más rápida, pero a expensas de la calidad de la imagen de visualización. Este equilibrio se hace más visible al visualizar AVCHD y otros medios basados en el códec H.264. Con una resolución que no sea la máxima, estos formatos tienen la corrección de errores desactivada y se producen irregularidades durante la reproducción. Sin embargo, estas irregularidades no se muestran en los medios exportados.

Al proporcionar resoluciones de pausa y reproducción independientes, se obtiene más control sobre la experiencia de supervisión. Con un material de archivo de alta resolución, la resolución de reproducción se puede establecer en un valor más bajo (p.ej. 1/4) para conseguir una reproducción regular y la resolución de pausa puede definirse como Completa. Esto permite comprobar la calidad de los detalles de borde y enfoque cuando se detiene la reproducción. El borrado sitúa al monitor en resolución de reproducción y no en resolución de pausa.

No todas las resoluciones están disponibles para todos los tipos de secuencia. Para las secuencias de definición estándar como, por ejemplo, DV, sólo están disponibles las opciones Completa y 1/2. Para muchas secuencias de HD con un tamaño de fotograma de hasta 1080, están disponibles las opciones Completa, 1/2 y 1/4. Para las secuencias con tamaños de fotograma superiores a 1080 como, por ejemplo, RED, dispone de resoluciones con más fracciones.

Nota: *Si las previsualizaciones se procesan con una resolución inferior a la resolución de secuencia, la resolución de reproducción es realmente una fracción de la resolución de previsualización. Por ejemplo, los archivos de previsualización se puede establecer para realicen el procesamiento en 1/2 del tamaño del fotograma de secuencia (resolución de 1/2) y la resolución de reproducción se define como 1/2. Las previsualizaciones procesadas se reproducirán a 1/4 de su resolución original (considerando que la resolución de los medios originales coincidiera con la resolución de secuencia).*

Definición de la calidad de visualización para el Monitor de origen y el Monitor de programa

Nota: *Se pueden asignar métodos abreviados de teclado a las resoluciones de reproducción.*

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic con el botón derecho en la imagen en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
   - Haga clic en el icono Menú Panel en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
   - Haga clic en el botón Ajustes de en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para establecer la resolución de reproducción, seleccione Resolución de reproducción.
   - Para definir la resolución en pausa, seleccione Resolución en pausa.
3. En el menú, elija la resolución deseada.

Cambio de la ampliación

El Monitor de origen y el Monitor de programa ajustan el vídeo para adaptarlo al área disponible. Puede aumentar el ajuste de ampliación de cada vista para ver el vídeo con más detalle. También puede reducir el ajuste de ampliación para ver una parte mayor del área de trabajo alrededor de la imagen (por ejemplo, para ajustar los efectos de movimiento con mayor facilidad).

1. Elija un ajuste de ampliación en el menú Seleccionar nivel de zoom (a la derecha del visualizador de tiempo actual) en el Monitor de origen o el Monitor de programa.

   En el Monitor de origen, los valores de porcentaje se refieren al tamaño del medio de origen. En el Monitor de programa, los valores de porcentaje se refieren al tamaño de la imagen especificado en los ajustes de la secuencia. La opción Encajar ajusta el vídeo para adaptarlo al área de visualización disponible del monitor.

2. Para cambiar el área visible de un monitor, utilice las barras de desplazamiento del monitor. Se cambiará el área visible de la imagen de vídeo. Las barras de desplazamiento aparecen cuando no se puede visualizar la imagen completa por el tamaño actual del monitor.

Indicador de fotogramas eliminados

Los monitores de origen y de programa incluyen la opción de mostrar un icono (similar a un semáforo) que indica si se están eliminando fotogramas durante la reproducción. La luz comienza en verde, cambia a ámbar cuando se eliminan fotogramas y se restablece con cada reproducción. Un consejo de herramienta muestra el número de fotogramas eliminados.

Para activar el indicador de fotogramas eliminados del monitor de origen o de programa, elija Mostrar el indicador de fotogramas eliminados en el menú del panel o en el menú emergente Ajustes.

Ir al principio

Apertura o borrado de un clip en el Monitor de origen

Para visualizar y editar los clips de origen de la lista del panel Proyecto o los ejemplos de un clip individual en una secuencia, abra los clips en el Monitor de origen. En el menú Origen, al que se accede desde la ficha Monitor de origen, se muestra una lista de los clips abiertos.

1. Para abrir un clip, realice una de las operaciones siguientes:

   - Haga doble clic en el clip en el panel Proyecto o Línea de tiempo, o arrastre un clip desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen. El clip aparecerá en el Monitor de origen y se agregará su nombre al menú Origen.

   - Arrastre varios clips o una bandeja completa desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen, o seleccione varios clips en el panel Proyecto y haga doble clic en ellos. Los clips se agregarán al menú Origen en el orden en el que se hayan seleccionado; el último clip seleccionado aparecerá en el Monitor de origen.

   - Elija el nombre del clip que desee ver en el menú Origen (haga clic en el triángulo que aparece a la derecha del nombre del clip actual en la ficha Origen para que aparezca el menú).



Selección de un clip para su visualización en el menú Origen

- En el menú Origen aparecerá una lista de los clips maestros ordenados por nombre. Los clips abiertos desde una secuencia aparecen en una lista, ordenados por nombre de la secuencia, nombre del clip y tiempo de inicio en la secuencia.

2. Para borrar un clip del Monitor de origen, en el menú Origen, seleccione Cerrar para borrar un clip o Cerrar todo para borrar todos los clips.

   También puede cerrar todos los clips y el propio Monitor de origen haciendo clic en el botón cerrar ☒ de la ficha Monitor de origen.

Ir al principio

Navegación de clips en el Menú de origen del Monitor de origen

Puede definir métodos abreviados de teclado para desplazarse por los clips cargados en el Monitor de origen. Los métodos abreviados de teclado pueden acelerar la conmutación de clips, el desplazamiento al primer o último clip o el cierre de uno o todos los clips en el menú emergente Monitor de origen.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).

   Se abre el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

2. En el cuadro de diálogo, haga clic en el triángulo situado junto a los Paneles y, a continuación, haga clic en triángulo situado junto al Panel del monitor de origen para mostrar los métodos abreviados de teclado para ese panel.

3. Defina los métodos abreviados de teclado para cualquiera de los siguientes comandos:

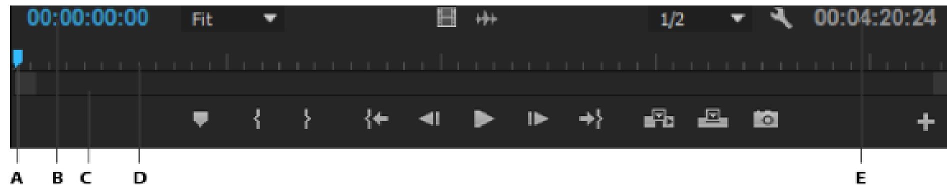
   - Clip de origen: Cerrar
   - Clip de origen: Cerrar todos
   - Clip de origen: Primero
   - Clip de origen: Último
   - Clip de origen: Siguiente
   - Clip de origen: Anterior

4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa

El Monitor de origen dispone de varios controles para moverse a través del tiempo (o los fotogramas) de un clip. El Monitor de programa contiene controles similares para moverse a través de una secuencia.



A. Visualizador de tiempo actual **B.** Cabezal de reproducción **C.** Barra deslizante de zoom **D.** Regla de tiempo **E.** Visualizador de duración

Reglas de tiempo Muestran la duración de un clip en el Monitor de origen y de la secuencia en el Monitor de programa. Las marcas de graduación miden el tiempo mediante el formato de visualización de vídeo especificado en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. Puede conmutar las reglas de tiempo para que muestren el código de tiempo en otros formatos. Cada regla también muestra los iconos para los marcadores y los puntos de entrada y de salida del monitor correspondiente. Puede ajustar el cabezal de reproducción, los marcadores y los puntos de entrada y de salida arrastrando los iconos en una regla de tiempo.

Los números de la regla de tiempo están desactivados de forma predeterminada. Para activar los números de regla de tiempo, seleccione Números de regla de tiempo en el menú del panel de los monitores de origen o programa.

Cabezal de reproducción Muestra la ubicación del fotograma actual en cada regla de tiempo de los monitores.

Nota: *El cabezal de reproducción anteriormente se denominaba "indicador de tiempo actual" (CTI).*

Visualizaciones de tiempo actual Muestra el código de tiempo para el fotograma actual. Los visualizadores de tiempo actual están situados en la parte inferior izquierda del vídeo de cada monitor. El Monitor de origen muestra el tiempo actual para el clip que se encuentra abierto. El Monitor de programa muestra el tiempo actual de la secuencia. Para desplazarse a un tiempo diferente. Si lo prefiere, haga clic en el visualizador e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador de tiempo y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para alternar entre el código de tiempo completo y el recuento de fotogramas, pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el tiempo actual en uno de los monitores o un panel Línea de tiempo.

Visualizador de duración Muestran la duración del clip o de la secuencia abiertos. La duración es la diferencia de tiempos entre el punto de entrada y de salida del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de entrada, se sustituirá el tiempo de inicio del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de salida, el Monitor de origen utilizará el tiempo de finalización del clip para calcular la duración. El Monitor de programa utilizará el tiempo de finalización del último clip de la secuencia para calcular la duración.

Barras deslizantes de zoom Estas barras corresponden al área visible de la regla de tiempo de cada monitor. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y cambiar la escala de la regla de tiempo que se encuentra debajo. Si se amplía la barra hasta el ancho máximo, aparecerá toda la duración de la regla de tiempo. Si se contrae la barra, se acercará para una visualización detallada de la regla. La ampliación y la contracción de la barra se centran en el cabezal de reproducción. Al colocar el ratón por encima de la barra, podrá utilizar la rueda del ratón para contraer y ampliar la barra. También puede desplazar la rueda del ratón por las áreas fuera de las barras para ampliarlas y contraerlas. Si arrastra el centro de la barra, podrá desplazar la parte visible de una regla de tiempo sin cambiar su escala. Al arrastrar la barra, no se mueve el cabezal de reproducción; sin embargo, es posible mover la barra y, a continuación, hacer clic en la regla de tiempo para mover el cabezal de reproducción a la misma área que la barra. También hay una barra deslizante de zoom disponible en la línea de tiempo.

Nota: *Si se cambia la regla de tiempo o la barra deslizante de zoom del Monitor de programa, la regla de tiempo y el área de visualización de un panel Línea de tiempo no resultarán afectadas.*

Visualización de los controles del monitor de origen y el monitor de programa

Los controles de los menús de los paneles Monitor de origen y Monitor de programa se pueden mostrar u ocultar. Por ejemplo, es posible que quiera ocultar los controles de transporte si sabe los métodos abreviados de teclado J-K-L para su reproducción para tener así más espacio para ver sus medios.

Seleccione o anule la selección de la opción en el menú del panel para mostrar u ocultar lo siguiente:

- Controles de transporte
- Marcadores
- Números de regla de tiempo
- Indicador de fotogramas eliminados

También podrá acceder a muchos de los mismos comandos para mostrar y ocultar controles en el botón Ajustes de cada monitor.

Ir al principio

Visualización de las zonas seguras de los monitores



A. Área de acción segura **B.** Área de título seguro

Las guías de las zonas seguras sirven como referencia y no se incluyen en la previsualización ni en la exportación.

- Haga clic en el botón Configuración situado debajo del Monitor de origen o Monitor de programa y elija Márgenes seguros. También puede elegir Márgenes seguros en el menú de panel del Monitor de origen o Monitor de programa.

  El porcentaje estándar de los márgenes para la acción y para los títulos es de un 10% y de un 20%, respectivamente. No obstante, puede cambiar las dimensiones de las zonas seguras en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. (Consulte Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.)

Ir al principio

Selección de campos en los monitores de origen y programa

Es posible establecer el Monitor de origen y el Monitor de programa para que muestren el primer campo, el segundo campo o ambos campos para el material de archivo entrelazado. Los ajustes del Monitor de origen se desactivan cuando un clip progresivo se abre en el mismo. Los ajustes del Monitor de programa se desactivan cuando la secuencia activa utiliza un ajuste preestablecido de secuencia progresiva.

1. En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón de menú del panel .
2. Seleccione Mostrar primer campo, Mostrar segundo campo o Mostrar ambos campos en función de sus necesidades.

Ir al principio

Selección de un modo de visualización

Puede visualizar vídeo normal, el canal alfa del vídeo o una de las diversas herramientas de medida.

- En el Monitor de programa o el Monitor de origen, haga clic en el botón Ajustes o haga clic en el menú del panel y seleccione un ajuste de modo de visualización:

Vídeo compuesto Muestra el vídeo normal.

Alfa Muestra una transparencia como una imagen en escala de grises.

Todos los ámbitos Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio, YCbCr Parade y RGB Parade.

Vectorescopio Muestra un vectorescopio que mide la crominancia del vídeo, incluidos tono y saturación.

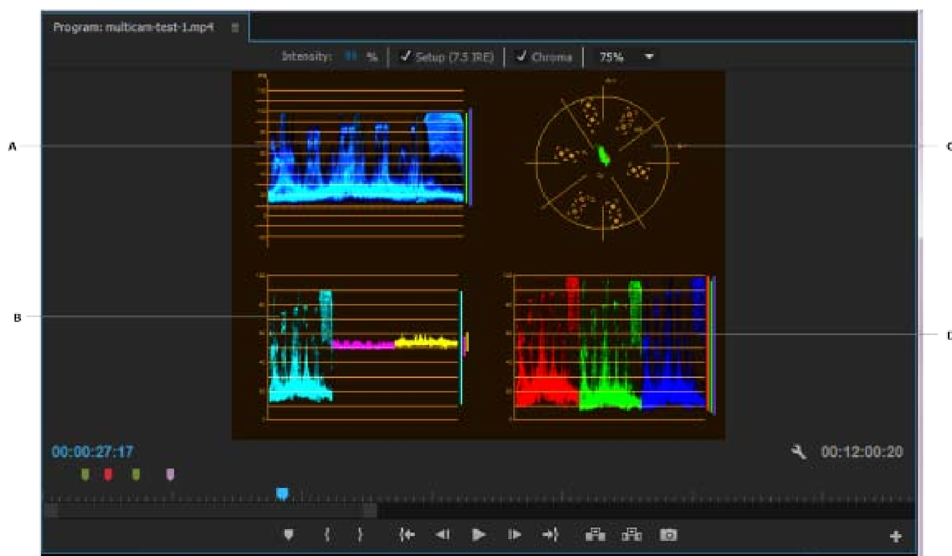
Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes Y, Cb y Cr del vídeo de forma independiente, en IRE.

RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes R, G y B del vídeo de forma independiente, en IRE.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio e YCbCr Parade.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio y RGB Parade.



Monitor de programa definido en Vect/YC Wave/YCbCr Parade

A. Monitor de forma de onda **B.** YCbCr Parade **C.** Vectorescopio **D.** Forma de onda YC

Para utilizar los visualizadores de vectorescopio y monitor de forma de onda con más eficacia, puede mostrarlos en un monitor de referencia asociado al monitor de programa. Consulte Monitor de referencia.

Preferencias

Ir al principio

Cambio de preferencias

La apariencia y el comportamiento de Premiere Pro se pueden personalizar, a la hora de determinar la longitud predeterminada de las transiciones y para definir el brillo de la interfaz de usuario. La mayoría de estas preferencias seguirán siendo efectivas hasta que se modifiquen. No obstante, las preferencias que defina para discos virtuales se guardan con sus proyectos. Siempre que abra un proyecto, irá de forma predeterminada a los discos virtuales seleccionados al configurar el proyecto.

- Para abrir el cuadro de dialogo Preferencias, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Premiere Pro > Preferencias (Mac OS) y seleccione la categoría de preferencias que desee modificar.
- Para restaurar los ajustes de preferencias predeterminados, mantenga presionada Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras se inicia la aplicación. Puede soltar la tecla Alt u Opción cuando aparezca la pantalla de bienvenida.
- Para restaurar los ajustes predeterminados de preferencias y el caché del plugin al mismo tiempo, mantenga presionada las teclas Mayús-Alt (Windows) o Mayús-Opción (Mac OS) mientras se inicia la aplicación. Suelte las teclas Mayús-Alt o Mayús-Opción cuando aparezca la pantalla de bienvenida.

Las preferencias se almacenan en la siguiente ubicación:

- Para Windows: <unidad>\Users\<nombre de usuario>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Premiere Pro
- Para Mac OS: <unidad>/Users/<nombre de usuario>/Library/Preferences/com.adobe.AdobePremierePro.plist

Este fragmento de Adobe Premiere Pro Classroom in a Book explica cómo configurar proyectos, secuencias y preferencias al empezar a trabajar con Premiere Pro. Consulte Selección de preferencias, ajuste de preferencias y administración de recursos en Adobe Premiere Pro.

Ir al principio

Preferencias generales

En el panel General del cuadro de diálogo Preferencias, puede personalizar los ajustes de varios elementos, desde la duración de las transiciones hasta las informaciones sobre herramientas, como los siguientes:

Al inicio Puede elegir mostrar la pantalla de bienvenida de Premiere Pro o mostrar los archivos que haya abierto recientemente.

Valores predeterminados de transición de vídeo y audio Especificar la duración predeterminada de las transiciones de audio y vídeo

Duración predeterminada de imagen fija Especificar la duración predeterminada de visualización de imágenes fijas

Desplazamiento automático de reproducción de línea de tiempo Cuando una secuencia es más larga que la línea de tiempo visible, puede seleccionar diferentes opciones de desplazamiento automático por la línea de tiempo durante la reproducción.

El desplazamiento de página desplaza la línea de tiempo automáticamente a una nueva vista cuando el cabezal de reproducción sale de la pantalla. Esta opción garantiza que la reproducción sea continua y no se detenga.

Si se selecciona el desplazamiento suave, el cabezal de reproducción permanece en el centro de la pantalla mientras pasan los clips y la regla de tiempo.

Desplazamiento del ratón por la línea de tiempo Puede elegir el desplazamiento vertical u horizontal. De forma predeterminada, el desplazamiento del ratón es horizontal para Windows y vertical para Mac OS. Para Windows, presione la tecla Ctrl para cambiar al desplazamiento vertical.

Ajustar el enfoque en la línea de tiempo al realizar las ediciones Inserción/superposición Seleccione esta opción si desea que, después de realizar una edición, esté activa la línea de tiempo y no el monitor de origen.

Ajustar el cabezal de reproducción a la línea de tiempo cuando la opción Ajustar está habilitada Seleccione esta opción para activar el ajuste.

Con el ajuste activado, si se mueve el cabezal de reproducción por la línea de tiempo, este se ajustará o saltará a una edición directamente. Por ejemplo, se puede alinear el cabezal de reproducción con un marcador específico con el ajuste activado.

Para activar y desactivar el ajuste, presione S en el teclado.

Mostrar indicadores de falta de sincronización para los clips desvinculados Muestra indicadores de audio y vídeo fuera de sincronización cuando se desvinculan y pierden la sincronización.

Escalar de forma predeterminada a tamaño de fotograma Seleccione esta opción para escalar automáticamente los recursos importados al tamaño predeterminado de fotograma del proyecto.

Bandejas En la preferencia Bandejas podrá controlar el comportamiento de las bandejas al hacer doble clic en una bandeja o hacer doble clic con la tecla Mayús u Opción.

Procesamiento de audio al procesar vídeo Seleccione esta opción para permitir que Premiere Pro procese automáticamente las previsualizaciones de audio cuando procesa las previsualizaciones de vídeo. Para obtener más información, consulte Procesamiento de audio al procesar vídeo.

Mostrar cuadro de diálogo de advertencia de discrepancia de clips Cuando arrastra un clip a una secuencia, Premiere Pro detecta si los atributos del clip coinciden con los ajustes de la secuencia. Si los atributos no coinciden, el cuadro de diálogo Aviso de discrepancia de clip de la muestra aparece.

Indicador de Mostrar eventos

Anule la selección de esta opción para desactivar la ventana emergente de notificación de eventos que aparece en la esquina inferior derecha de la interfaz de usuario. Para obtener más información, consulte Notificación de eventos.

El cuadro de diálogo Ajustar clip se abre para editar las diferencias del rango Cuanto tiene puntos de entrada y de salida diferentes definidos en el Monitor de origen y en el Monitor de programa, aparece el cuadro de diálogo de Ajustar clip. El diálogo Ajustar clip le permite elegir los puntos de entrada y salida a utilizar. Seleccione esta opción para permitir que Premiere Pro recuerde la configuración elegida y no muestre el cuadro de diálogo Ajustar clip cada vez.

Mostrar información sobre herramientas Permite activar o desactivar la información sobre herramientas.

Ir al principio

Preferencias de aspecto

En el panel Aspecto del cuadro de diálogo Preferencias, puede definir el brillo total de la interfaz de usuario.

También se puede controlar el brillo y la saturación del color de resalte azul, los controles interactivos y los indicadores de selección.

Ir al principio

Preferencias de audio

Correspondencia automática de hora La preferencia Correspondencia automática de hora especifica el tiempo, en el Mezclador de audio, para cualquier control que se haya ajustado para volver a su configuración anterior. Los controles afectados son los mandos de parámetros Volumen, Panorámica, Efecto y Enviar la pista Audio, Submezcla y (excepto envíos) y Maestra. La preferencia Correspondencia automática de hora afecta a las propiedades en modo Tocar y en modo de lectura para los efectos con fotogramas clave.

Tipo de mezcla 5.1 Especifica el modo en que Premiere Pro mezcla canales de origen en pistas de audio 5.1.

Reproducir audio durante borrado Permite el desplazamiento de audio. Puede crear un método abreviado de teclado llamado “Conmutar audio durante el borrado” para activar o desactivar el borrado de audio durante el borrado. Es preferible utilizar un método abreviado de teclado que volver al cuadro de diálogo Preferencias cada vez que desee activar o desactivar el borrado de audio.

Mantener tono durante el desplazamiento Permite mantener el tono de audio durante el borrado y reproducción mientras utiliza las teclas J, K y L. Esta preferencia le ayudará a mejorar la claridad de voz cuando se reproduzca a una velocidad más alta o más baja de lo normal.

Silenciar entrada durante grabación de línea de tiempo Seleccione esta casilla para evitar el control de las entradas de audio durante la grabación en la línea de tiempo.

Generación automática de archivo Peak Seleccione esta opción para permitir que Premiere Pro genere

automáticamente archivos pico para visualizar la forma de onda al importar audio. Si no necesita mostrar formas de onda de audio, anule la selección de esta opción.

Pistas de audio predeterminadas Define el tipo de pista en el que se presentan los canales de audio del clip cuando se agrega el clip a una secuencia: mono, estéreo, 5.1 o mono multicanal. Premiere Pro importa y procesa cada uno de estos tipos de pista en el formato de origen (si se selecciona la opción Usar archivo) o lo convierte a otro formato de pista (si selecciona uno de los tipos de pista con la excepción de Usar archivo). La siguiente lista describe la compatibilidad entre los tipos de pistas y clips:

- Las pistas mono pueden contener clips mono y estéreo
- Las pistas estéreo pueden contener clips mono y estéreo
- Las pistas 5.1 solo pueden contener clips 5.1
- Las pistas adaptables pueden contener clips mono, estéreo y adaptables (pero no 5.1)

Las siguientes definiciones describen cómo interpreta Premiere Pro cada tipo de pista y cómo se presenta al colocarla en una secuencia:

Medios mono Permite especificar cómo se interpretan los archivos mono dentro de Premiere Pro. La asignación funciona como se indica a continuación:

- **Usar archivo** importa el archivo en el mismo formato, mono.
- **Mono** importa el archivo como mono, como sucede cuando selecciona Usar archivo como archivo de origen y con preferencias mono.
- **Estéreo** importa el archivo de medios mono como estéreo. El canal mono en el archivo se asigna a un canal en estéreo y el otro canal se mantiene silencioso para que los medios se interpreten como estéreo.
- **5.1** importa el archivo mono como un clip envolvente 5.1. El canal mono del archivo se asigna a un canal del formato 5.1 junto con 5 canales silenciosos para interpretar el archivo como medio envolvente 5.1.
- **Adaptable** importa el archivo como un clip de N canales (el valor N máximo es 32) con el canal mono como primer canal.

Estéreo Medio Permite especificar cómo se interpretan en Premiere Pro los archivos que son esencialmente estéreo. A continuación se muestran las posibilidades:

- **Usar archivo** importa el archivo en el formato original, en este caso, estéreo.
- **Mono** importa el archivo como mono. Los canales L-R en el estéreo se interpretan como dos canales mono.
- **Estéreo** importa el archivo como estéreo con la asignación de canales exactamente como en el formato de origen.
- **5.1** importa el archivo como un clip envolvente 5.1. Los canales estéreo del archivo, junto con los 4 canales silenciosos, se interpretan como medios envolventes 5.1.
- **Adaptable** importa el archivo como un clip de N canales (el valor N máximo es 32) con los canales estéreo como los dos primeros canales.

Medios 5.1 Permite especificar cómo Premiere Pro debe interpretar los archivos de medios 5.1. Las opciones son:

- **Usar archivo** importa el archivo en el formato original, en este caso, medio envolvente de 5.1 canales.
- **Mono** importa el archivo como mono, lo que resulta en 6 canales mono.
- **Estéreo** importa el archivo como estéreo, asignando los 6 canales a 3 pares estéreo.
- **5.1** importa el archivo como medios 5.1, y la asignación se mantiene exactamente igual que en el archivo de origen. En este caso, funciona igual que la opción Usar archivo.
- **Adaptable** importa el archivo como un clip de N canales (el valor N máximo es 32) con los primeros 6 canales estéreo y el resto silenciosos.

Medios mono multicanal Permite especificar cómo se interpretan en Premiere Pro los archivos con N canales separados. Las opciones son:

- **Usar archivo** Importa el archivo en el formato original, en este caso, un medio mono multicanal con el mismo número de canales que el origen.
- **Mono** Es igual que Usar archivo, es decir, los N canales se mantienen como N pistas mono.
- **Estéreo** Los N canales mono del origen se agrupan en (N/2) pares estéreo.
- **5.1** Importa un archivo mono multicanal como conjuntos de una o más pistas 5.1 añadiendo canales silenciosos adicionales (si es necesario) a los conjuntos completos de configuración 5.1.
- **Adaptable** Importa el archivo como clip de N canales (el valor N máximo es 32) con canales asignados al mismo número de canales mono en los medios de origen.

Optimización de fotograma clave de automatización Define la reducción de fotograma clave lineal y la reducción de intervalo de tiempo mínimo.

Reducción de fotograma clave lineal Crea fotogramas clave solo en puntos que no tienen una relación lineal con los fotogramas clave de inicio y fin. Por ejemplo, si está automatizando una transición de 0 dB a -12 dB. Con esta opción seleccionada, Premiere Pro crea fotogramas clave solo en los puntos que representan un aumento del valor desde los fotogramas clave del principio (0 dB) y del fin (-12 dB). Si no selecciona esta opción, Premiere Pro puede crear varios fotogramas clave incrementales de valores idénticos entre esos dos puntos, dependiendo de la velocidad a la que modifique el valor. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.

Reducción de intervalo de tiempo mínimo Crea fotogramas clave solamente a intervalos mayores que el valor especificado. Introduzca un valor de 1 a 2000 milisegundos.

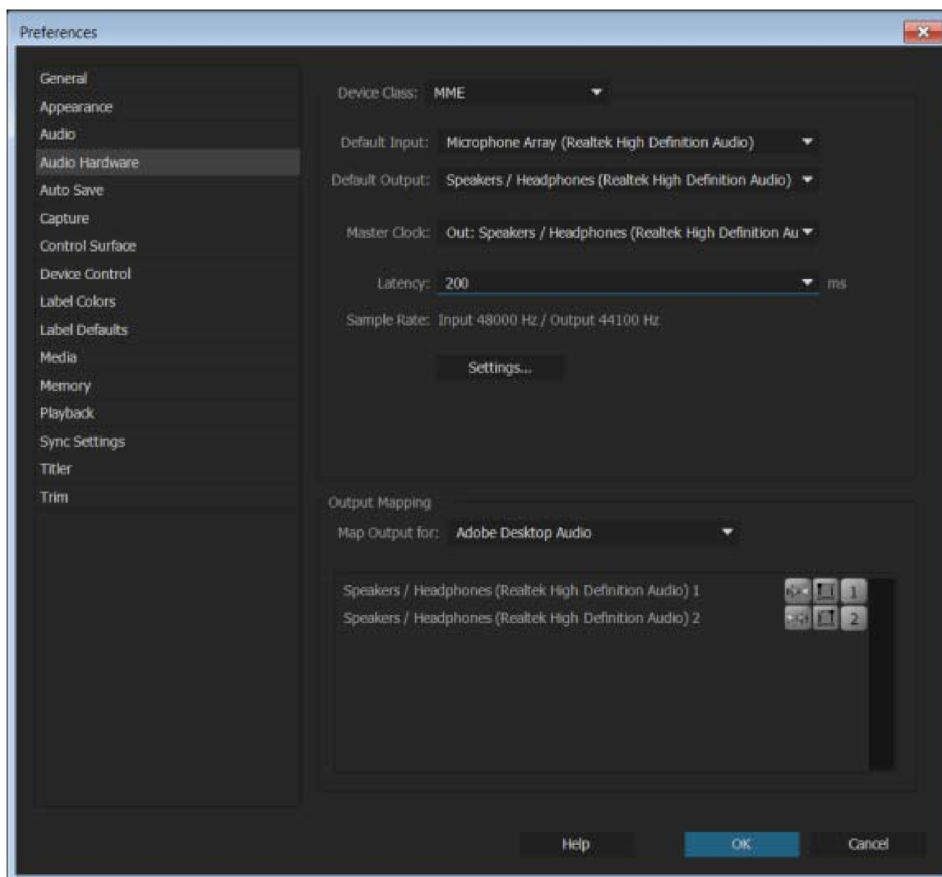
Ajuste de grandes volúmenes Esta preferencia le permite definir el número de decibelios que desea aumentar mediante el comando Aumentar mucho el volumen del clip.

Administrador de plugins de audio Abre el cuadro de diálogo del Administrador de plugins de audio para permitirle trabajar con los plugins de terceros de VST3 y plugins de Unidades de audio (AU) en Mac.

Ir al principio

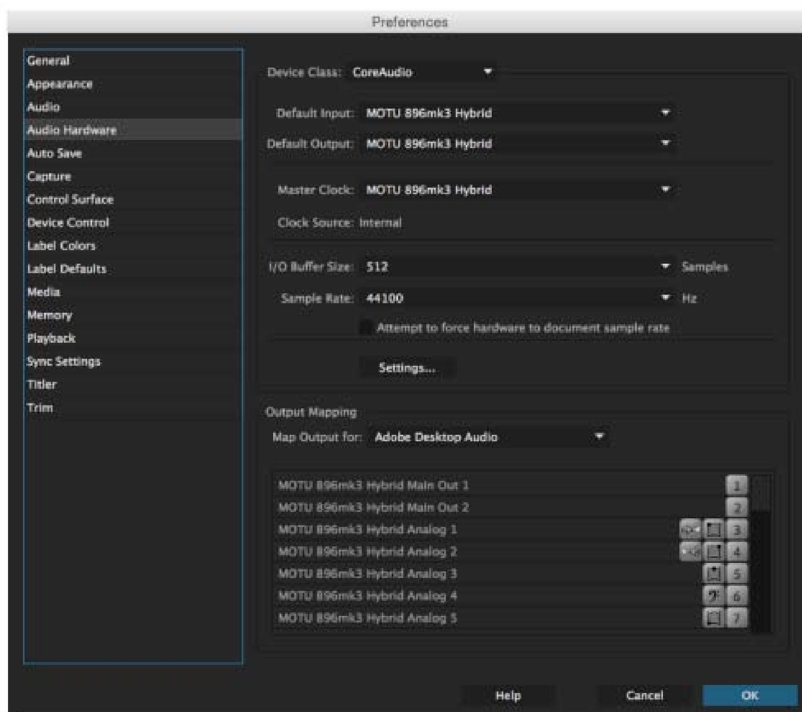
Preferencias de hardware de audio

En el panel Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias > Hardware de audio), puede especificar el dispositivo de audio del equipo y los ajustes, incluidos los de ASIO y MME (solo Windows) o los de CoreAudio (solo Mac OS) que Premiere Pro utilizará para grabar y reproducir audio. Cuando se conecta un dispositivo de hardware de audio, los ajustes de hardware para ese tipo de dispositivo, como la entrada predeterminada, salida predeterminada, el reloj maestro, la latencia y la velocidad de muestreo se cargan en este cuadro de diálogo. Por ejemplo, la siguiente pantalla muestra la configuración de un dispositivo MME conectado (Windows) en el que se pueden modificar las selecciones predeterminadas en propiedades:



Preferencias de hardware de audio MME

La imagen siguiente muestra las preferencias para los dispositivos de CoreAudio de baja latencia que admiten los modos de solo entrada, solo salida o dúplex completo. Puede cambiar las propiedades como el reloj maestro (MOTU, SPDIF y ADAT) y el tamaño de búfer de E/S (baja latencia, 32 muestras).



Preferencias de hardware de CoreAudio

Configuración de entradas y salidas de audio

Cuando se configuran las entradas y las salidas para la grabación y reproducción, Adobe Premiere Pro puede utilizar este tipo de controladores de tarjeta de sonido:

En Windows, los controladores ASIO admiten tarjetas profesionales y los controladores MME suelen admitir tarjetas estándar.

En Mac OS, los controladores CoreAudio admiten tarjetas estándar y profesionales.

Los controladores ASIO y CoreAudio son preferibles ya que proporcionan mejor rendimiento y una latencia inferior. También puede controlar el audio mientras lo graba y escuchar instantáneamente los cambios en el volumen, la panorámica y los efectos durante la reproducción.

1. Elija Edición > Preferencias > Hardware de audio (Windows) o Preferencias > Hardware de audio (Mac OS).
2. En el menú Clase de dispositivo, seleccione el controlador para la tarjeta de sonido que desee utilizar.
3. Seleccione Salida y Entrada predeterminada en la tarjeta. Consulte Asignación de entradas y salidas de audio a pistas en la Ayuda de Adobe Audition.
4. (MME y CoreAudio) Para Reloj maestro, seleccione la entrada o salida en la que desee que se sincronice otro hardware de audio digital (garantizando la correcta alineación de las muestras).
5. Para Tamaño de búfer de E/S (ASIO y CoreAudio) o Latencia (MME), especifique el ajuste más bajo posible sin eliminaciones de audio. El ajuste ideal depende de la velocidad de su sistema, de modo que quizá deba experimentar un poco.
6. Seleccione una Velocidad de muestreo para el hardware de audio. (Para las velocidades comunes para diferentes medios de salida, consulte Conceptos básicos sobre la velocidad de muestreo en la Ayuda de Adobe Audition.)
7. (Opcional) Para optimizar el rendimiento de las tarjetas ASIO y CoreAudio, haga clic en Ajustes. Si desea más información, consulte la documentación de la tarjeta de sonido.
8. En Asignación de salida, puede especificar el altavoz de destino en el sistema de sonido de su equipo para cada canal de audio admitido.

Ir al principio

Preferencias de Guardado automático

Guardar proyectos automáticamente De forma predeterminada, Premiere Pro guarda el proyecto automáticamente cada 15 minutos y conserva las últimas cinco versiones del archivo del proyecto en el disco duro.

Puede volver a una versión guardada anteriormente en cualquier momento. El archivo de muchas iteraciones de un proyecto consume relativamente poco espacio de disco porque los archivos de proyecto son mucho más pequeños que los de vídeo de origen. Resulta más conveniente guardar los archivos del proyecto en el mismo dispositivo que la aplicación. Los archivos se guardan en la carpeta de guardado automático de Premiere Pro.

Guardar automáticamente cada Guarde proyectos automáticamente y escriba el número de minutos entre las veces que guarda.

Número máximo de versiones del proyecto Indique el número de versiones de un archivo de proyecto que desea guardar. Por ejemplo, si escribe 10, Premiere Pro guardará las diez versiones más recientes.

Nota: *Cuando especifica que el guardado automático se produzca a intervalos regulares, Premiere Pro guarda automáticamente un proyecto detectando cambios en el archivo de proyecto.*

El guardado automático tiene lugar con independencia de si se guardan manualmente los cambios realizados en el proyecto o no. Anteriormente, Premiere Pro no ejecutaba el guardado automático si se guardaba manualmente durante el valor de intervalo. Si el sistema pasa a modo inactivo durante un período superior al valor de intervalo, Premiere Pro fuerza un guardado automático.

Guardar proyecto de seguridad en Creative Cloud Seleccione esta opción para permitir que Premiere Pro guarde automáticamente sus proyectos directamente en su almacenamiento basado en Creative Cloud.

Cuando Premiere Pro guarda automáticamente un proyecto, se crea un directorio llamado “guardado automático” en su almacenamiento en línea de Creative Cloud. Todos los proyectos de los que se ha realizado una copia de seguridad se almacenan en el directorio “guardado automático”.

Puede acceder a los proyectos con copia de seguridad en la ficha Archivos de la aplicación de escritorio de Creative Cloud. O bien puede acceder a los archivos de su cuenta de Creative Cloud en la web.

Ir al principio

Preferencias de captura

Controlan cómo transfiere Premiere Pro el vídeo y el audio directamente desde una platina o cámara. (Los otros ajustes del proyecto no afectan a la captura.) El contenido de este panel depende del modo de edición. Si se va a capturar material de archivo DV, utilice los ajustes de captura de DV predeterminados. Si está seleccionado el formato Captura de DV/IEEE 1394, no estarán disponibles las opciones ya que estas se ajustan automáticamente a la norma IEEE 1394. Pueden aparecer opciones y formatos de captura adicionales al instalar otro software, por ejemplo, software incluido con una tarjeta de captura homologada compatible con Premiere Pro.

Nota: *El ajuste Formato de captura no es relevante para los proyectos de P2 DVCPRO 50 y P2 DVCPRO HD ya que la cámara captura y graba los recursos directamente en la tarjeta P2 como archivos digitales.*

Ir al principio

Preferencias de la superficie de control

En el panel Superficie de control del cuadro de diálogo Preferencias, puede configurar el dispositivo de control de hardware.

Los botones Editar, Añadir y Eliminar le permiten agregar, editar o eliminar superficies de control de su configuración.

En la Clase de dispositivo, haga clic en Añadir para seleccionar el dispositivo. Puede añadir EUCON o Mackie. O puede añadir ambos.

Haga clic en Editar para especificar el ajuste de configuraciones como Dispositivo de entrada MIDI y Dispositivo de salida MIDI para la superficie de control seleccionada.

Para obtener más información sobre cómo utilizar los controles de la superficie de control en Premiere Pro, consulte Soporte de la superficie de control.

Ir al principio

Preferencias de control de dispositivo

En el panel Control de dispositivo del cuadro de diálogo Preferencias, puede especificar los ajustes que utilizará Premiere Pro cuando controle un dispositivo de grabación/reproducción, como un VTR o una videocámara.

Ir al principio

Preferencias de colores de etiqueta

En el panel Colores de etiqueta del cuadro de diálogo Preferencias, puede cambiar los colores

predeterminados y los nombres de color. Puede etiquetar los recursos con estos colores y nombres de color en los paneles Proyecto.

Ir al principio

Preferencias predeterminadas de etiqueta

En el panel Valores predeterminados de etiqueta del cuadro de diálogo Preferencias, puede cambiar los colores predeterminados asignados a las bandejas, secuencias y diferentes tipos de medios.

Ir al principio

Preferencias de medios

Base de tiempo de medios indeterminada Especifica la velocidad de fotogramas para las secuencias de imágenes fijas importadas.

Código de tiempo Especifica si Premiere Pro muestra los clips importados de código de tiempo original o les asigna un nuevo código de tiempo, comenzando en 00:00:00.

Cantidad de fotogramas Especifica si Premiere Pro asigna un 0 o un 1 al primer fotograma de un clip importado, o bien, si asigna un número mediante conversión de código de tiempo.

Escribir XMP ID en archivos al importar Seleccione esta casilla para escribir información de ID en los campos de metadatos XMP.

Habilitar vinculación de clip y metadatos de XMP Seleccione esta casilla para vincular metadatos de clip a metadatos XMP, de modo que cambiando un tipo se cambie el otro.

Incluir subtítulos al importar Seleccione esta casilla para detectar e importar automáticamente los datos de los subtítulos opcionales incrustados en un archivo de subtítulos opcionales incrustados. Anule la selección de esta casilla para no importar los subtítulos incrustados, lo que reduce la duración de la importación.

Archivos crecientes Premiere Pro admite archivos crecientes para los archivos MXF OP1A. La preferencia permite a los usuarios decidir si Premiere los actualizará automáticamente a medida que crecen y, si es así, con qué frecuencia. Esta preferencia le permite editar con estos archivos en su proyecto inmediatamente.

Ir al principio

Preferencias de memoria

En el panel Memoria del cuadro de diálogo Preferencias, puede especificar la cantidad de RAM reservada para otras aplicaciones y para Premiere Pro. Por ejemplo, a medida que se reduzca la cantidad de RAM reservada para otras aplicaciones, aumenta la RAM disponible para Premiere Pro.

Algunas secuencias, como las que contienen imágenes fijas o vídeo de origen de alta resolución, requieren grandes cantidades de memoria para el procesamiento simultáneo de varios fotogramas. Estos recursos pueden obligar a Premiere Pro a cancelar el procesamiento y mostrar una alerta Aviso de memoria baja. En estos casos, puede maximizar la memoria disponible cambiando la preferencia de optimización del procesamiento de Rendimiento a Memoria. Cambie de nuevo esta preferencia a Rendimiento cuando el procesamiento ya no requiera una optimización de la memoria.

Ir al principio

Preferencias de reproducción

En el panel Reproducción del cuadro de diálogo Preferencias, puede seleccionar el reproductor predeterminado de audio o vídeo y establecer preferencias de predesplazamiento y postdesplazamiento. También puede acceder a la configuración del dispositivo para las tarjetas de captura de terceros.

Premiere Pro utiliza el reproductor para reproducir medios de clips y secuencias de los siguientes:

- Monitor de origen
- Monitor de programa
- el área de previsualización en la parte superior del panel Proyecto
- Modo de recorte
- Monitor de recorte
- Monitor multicámara
- La previsualización de transición de vídeo en el panel Controles de efectos.

Puede seleccionar el reproductor predeterminado de su equipo o un reproductor plugin de terceros para Premiere Pro. Los reproductores de terceros se instalan con ciertas tarjetas de captura.

Predesplazamiento El número de segundos antes de un punto de edición al reproducir material de archivo para ciertas funciones de edición.

Postdesplazamiento El número de segundos después de un punto de edición al reproducir material de archivo para ciertas funciones de edición.

Avanzar/retroceder varios Especifica el número de fotogramas a desplazar cuando se utiliza el método abreviado de teclado Mayús + izquierda o la flecha derecha. El valor predeterminado está establecido en diez fotogramas.

Dispositivo de audio Seleccione un dispositivo de audio en el menú Dispositivo de audio.

Dispositivo de vídeo Haga clic en el botón Ajustes para configurar la salida de los dispositivos DV y de terceros. Si está instalada una tarjeta de captura de terceros, haga clic en el botón Ajustes para acceder al cuadro de diálogo Mercury Transmit para ver los formatos de vídeo y los formatos de píxeles.

Hay disponible una casilla de verificación para desactivar la salida de vídeo cuando esté en segundo plano.

Ir al principio

Preferencias de sincronización de configuración

Cuando se trabaja con Premiere Pro en varias máquinas, administrar y sincronizar las preferencias, los ajustes preestablecidos y las bibliotecas entre ellas puede ser un trabajo extenso, complejo y en el que resulta fácil cometer errores. La nueva función Sincronizar ajustes permite sincronizar las preferencias generales, los métodos abreviados del teclado, los ajustes preestablecidos y las bibliotecas en Creative Cloud. Para obtener más información, consulte Sincronización de ajustes en Premiere Pro CC.

Ir al principio

Preferencias del Titulador

En el panel Titulador del cuadro de diálogo Preferencias, puede cambiar las letras que Premiere Pro muestra en el panel Muestras de estilo del Titulador y en el Navegador de fuentes.

Ir al principio

Preferencias de recorte

El Control de recorte incluye los botones de desplazamiento de recorte grande. Al hacer clic en uno de estos botones se mueve un punto de recorte antes o después. En el panel Recorte del cuadro de diálogo Preferencias, puede especificar el número de fotogramas que los botones de desplazamiento de recorte grande muevan puntos de recorte.

Sincronización de ajustes con Adobe Creative Cloud

Cuando se trabaja con Adobe® Premiere® Pro en varias máquinas, administrar y sincronizar las preferencias, los ajustes preestablecidos y las bibliotecas entre ellas puede ser un trabajo extenso, complejo y en el que resulta fácil cometer errores.

La nueva función Sincronizar ajustes permite sincronizar las preferencias generales, los métodos abreviados del teclado, los ajustes preestablecidos y las bibliotecas en Creative Cloud. Por ejemplo, si utiliza más de un equipo, la función Sincronizar ajustes ayuda a mantener los ajustes sincronizados en todas las máquinas.

También puede descargar y utilizar ajustes en un equipo que contenga una copia del software con licencia a otro usuario. Esta función permite que varios usuarios trabajen con sus propios ajustes en el mismo equipo. Por ejemplo, los editores independientes pueden trabajar durante diferentes turnos en una post-producción.

La sincronización se lleva a cabo a través de su cuenta de Adobe Creative Cloud. Los ajustes se cargan en la cuenta de Creative Cloud y después se descargan y aplican en el otro equipo. Usted debe iniciar la sincronización manualmente. No se produce automáticamente y no se puede programar.

Vídeo: Sincronización de la configuración

Aprenda a utilizar los ajustes personalizados de Premiere Pro allí donde esté.
*(**Ver, 2 min.**)*



Sincronización de ajustes con Adobe Creative Cloud

Ir al principio

Inicialización de la sincronización

La primera vez que ejecute la aplicación, puede iniciar la sincronización seleccionando Sincronizar ajustes desde la pantalla de inicio. O puede seleccionar Archivo > [su Adobe ID] > Sincronizar ajustes ahora.

El Adobe ID asociado a la licencia del producto se utiliza para identificar el usuario. Si aún no ha creado ni ha cargado la configuración para esta aplicación, los valores locales se cargan en la nube de forma predeterminada.

Nota: Antes de iniciar la sincronización, asegúrese de que se haya actualizado la aplicación de escritorio CC a la versión más reciente e iniciado sesión con su Adobe ID.

Ir al principio

Sincronizar los ajustes desde una cuenta diferente

Puede elegir sincronizar los ajustes de un Adobe ID diferente en lugar del Adobe ID asociado a la licencia de producto que se utiliza en el equipo en el que trabaja.

Para utilizar un Adobe ID diferente para sincronizar los ajustes, seleccione Utilizar ajustes de una cuenta distinta en la pantalla de inicio. O seleccione Archivo > [su Adobe ID] > Utilizar ajustes de una cuenta distinta.

Escriba el Adobe ID y la contraseña. Se descargan y aplican los ajustes de esa cuenta de Creative Cloud, y el nombre de usuario aparece en la pantalla de inicio.

Ir al principio

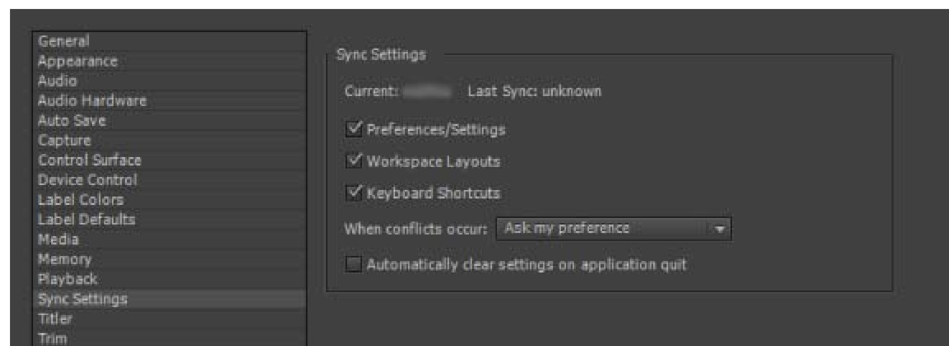
Administrar la sincronización

Borrar configuración

Puede borrar todos los ajustes y volver a la configuración predeterminada. Seleccione Editar > [su Adobe ID] > Borrar ajustes.

Nota: *Si selecciona Borrar ajustes cuando ya hay un proyecto abierto, Premiere Pro guarda y cierra el proyecto actual para continuar.*

Especificación de las preferencias de sincronización, y gestión de los conflictos de ajustes



El cuadro de diálogo Preferencias permite especificar las opciones de ajustes de sincronización. Por ejemplo, puede optar por que solo almacenen métodos abreviados de teclado almacenados en Creative Cloud y no sincronizar las otras preferencias y los ostros ajustes de un equipo.

El cuadro de diálogo Preferencias le permite elegir qué hacer cuando se produce un conflicto de sincronización.

Sincronización de ajustes Para especificar lo que se sincronizará, seleccione Archivo > [su Adobe ID] > Administrar ajustes de sincronización. O abra Sincronizar ajustes en el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias > Sincronizar ajustes).

***Nota:** Para sincronizar sus ajustes correctamente, cambie la configuración sólo desde dentro de la aplicación. La función sincronizar ajustes no sincroniza archivos colocados manualmente en la ubicación de la carpeta de preferencias.*

Seleccione las opciones para sincronizar preferencias y ajustes. Las preferencias que se pueden sincronizar no dependen del equipo ni de la configuración de hardware.

- Preferencias/Ajustes...
- Diseños del área de trabajo
- Métodos abreviados de teclado

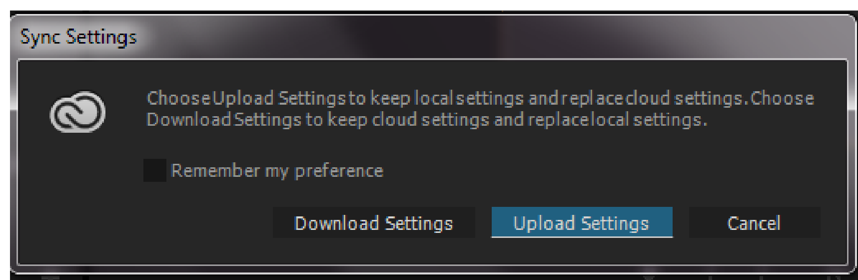
***Nota:** Los métodos abreviados de teclado creados para Windows sólo se sincronizan con un equipo con Windows. Los métodos abreviados de teclado de Mac OS sólo se sincronizan con un equipo con Mac OS.*

Durante la sincronización Cuando se inicia una sincronización, se compara la fecha de modificación entre los ajustes locales y los ajustes almacenados en Creative Cloud. Si las fechas de modificación no coinciden, se detecta un conflicto de sincronización.

Puede especificar qué acción se llevará a cabo cuando se produzca un conflicto de sincronización seleccionando una de las siguientes acciones:

- Preguntarme mi preferencia
- Cargar siempre ajustes
- Descargar siempre ajustes

Cuando se selecciona Preguntarme mi preferencia, el diálogo Sincronizar ajustes se abre, en el que se le solicita que cargar o descargue sus ajustes.



Cargar ajustes: se sincronizan los ajustes de su equipo a Creative Cloud.

Descargar ajustes: se sincronizan los ajustes desde Creative Cloud al equipo y se sobrescribe la versión local con la versión de ajustes de Creative Cloud.

Borrado automático de ajustes al salir de la aplicación Seleccione esta opción de preferencia para borrar la sincronización de ajustes cada vez que salga de Premiere Pro. En el siguiente inicio, se utilizarán los ajustes predeterminados.

Ir al principio

Almacenamiento automático de proyectos en Creative Cloud

Su cuenta de Adobe Creative Cloud incluye almacenamiento en línea, por lo que sus archivos estarán disponibles en cualquier lugar y en cualquier dispositivo o equipo.

Premiere Pro le permite guardar automáticamente los proyectos directamente en su almacenamiento Creative Cloud, lo que le permite guardar copias de seguridad de sus proyectos en un entorno seguro y accesible de almacenamiento.

Elija Guardar automáticamente en el cuadro de diálogo Preferencias y seleccione Guardar copia de seguridad del proyecto en Creative Cloud.

Cuando Premiere Pro guarda automáticamente un proyecto, se crea un directorio llamado “guardado automático” en su almacenamiento en línea de Creative Cloud. Todos los proyectos de los que se ha realizado una copia de seguridad se almacenan en el directorio “guardado automático”.

Puede acceder a los proyectos con copia de seguridad en la ficha Archivos de la aplicación de escritorio de Creative Cloud. O bien puede acceder a los archivos de su cuenta de Creative Cloud en la web.

Ir al principio

Migración de ajustes de sincronización

Cada versión importante de Premiere Pro CC cuenta con su propia copia de archivos de configuración. Por ejemplo, Premiere Pro CC 7.x utiliza un directorio “7.0” para guardar el archivo de configuración mientras que la versión de 2014 de Premiere Pro CC utiliza el directorio “8.0”.

Cuando actualiza a la versión más reciente desde una versión 7.x de Premiere Pro CC, los ajustes de sincronización se migran automáticamente a la nueva versión.

Seleccione Sincronizar ajustes o Utilizar configuración de una cuenta diferente en la pantalla de inicio o en el menú Archivo > Sincronizar ajustes. Todos los archivos de ajustes del directorio “7.0” se copian automáticamente al directorio “8.0”.

Notas importantes:

- *El directorio “8.0” se crea en el servidor de Creative Cloud solo después de sincronizar la configuración por primera vez. Al sincronizar la configuración por primera vez, es posible que note una demora en la sincronización porque todas las configuraciones del directorio “7.0” se copian en el directorio “8.0”.*
- *Antes de personalizar cualquier configuración local, por ejemplo mediante la adición de nuevos métodos abreviados de teclado o espacios de trabajo, sincronice la configuración al menos una vez en uno de sus equipos. Así se asegurará de no perder cambios en su configuración durante la migración automática de la configuración de la versión anterior.*

Flujos de trabajo de varias aplicaciones

Se pueden utilizar varias aplicaciones de Adobe para ampliar o modificar los recursos utilizados en un proyecto de Premiere Pro. Asimismo, también puede utilizar Premiere Pro para editar proyectos comenzados en otras aplicaciones.

Ir al principio

Edición de un clip en su aplicación original

En Premiere Pro, el comando Editar original abre clips en las aplicaciones asociadas con los tipos de archivo. Los clips se pueden editar en las aplicaciones asociadas. Premiere Pro incorpora automáticamente los cambios al proyecto actual sin reemplazar los archivos. Del mismo modo, las secuencias de Premiere Pro situadas en otras aplicaciones, como Adobe After Effects, se pueden abrir con el comando Editar original del producto host.

1. Seleccione un clip en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.
2. Seleccione Editar > Editar original.

Se puede exportar una película desde Premiere Pro con los datos necesarios para el comando Editar original. En el cuadro de diálogo Exportar ajustes de película, seleccione Proyecto en el menú Opciones de incrustación.

Ir al principio

Copia entre After Effects y Premiere Pro

- En el panel Línea de tiempo de After Effects, puede copiar capas basadas en elementos de audio o vídeo del material de archivo (incluidos sólidos) para pegarlos en el panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.
- En el panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro, se pueden copiar recursos (cualquier elemento de una pista) y pegarlos en un panel Línea de tiempo de After Effects.
- Se pueden copiar elementos del material de archivo de After Effects o Adobe Premiere Pro y pegarlos en el panel Proyecto del otro programa.

  ***nota**: Sin embargo, no puede pegar elementos del material de archivo del panel Proyecto de After Effects en el panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.*

Si desea trabajar con todos los clips o con una sola secuencia del proyecto de Adobe Premiere Pro, utilice el

comando Importar para importar el proyecto a After Effects.

Utilice Adobe Dynamic Link para crear vínculos dinámicos, sin procesamiento, entre composiciones nuevas o existentes de After Effects y Adobe Premiere Pro. Para obtener más información, consulte Adobe Dynamic Link.

Copia de After Effects a Adobe Premiere Pro

Se puede copiar una capa basada en un elemento del material de archivo de una composición de After Effects y pegarla en una secuencia de Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convierte estas capas en clips en la secuencia y copia el elemento del material de archivo de origen en el panel Proyecto. Si la capa contiene un efecto que también utiliza Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro convierte el efecto, y todos los ajustes y fotogramas clave.

También puede copiar composiciones anidadas, capas de Photoshop, capas de color sólido y capas de audio. Adobe Premiere Pro convierte las composiciones anidadas en secuencias anidadas y las capas de color sólido en mates de color. No se pueden copiar capas de forma, texto, cámara, luz o ajuste en Adobe Premiere Pro.

1. Inicie Adobe Premiere Pro (debe iniciar la aplicación Premiere Pro antes de copiar la capa en After Effects).
2. Seleccione una capa (o capas) en el panel Línea de tiempo de After Effects.

   Nota: *Si selecciona varias capas y no se superponen en After Effects, se colocan en la misma pista en Adobe Premiere Pro. Por otra parte, si las capas se superponen en After Effects, el orden en que las selecciona determina el orden de su colocación de pista en Adobe Premiere Pro. Cada capa se coloca en una pista independiente y la última capa seleccionada aparece en la Pista 1. Por ejemplo, si selecciona capas de arriba abajo, las capas aparecerán en orden inverso en Adobe Premiere Pro y la capa inferior, en la pista 1.*
3. Elija Edición > Copiar.
4. En Adobe Premiere Pro, abra una secuencia en el panel Línea de tiempo.
5. Mueva el indicador del tiempo actual a la posición deseada y elija Edición > Pegar o Edición > Pegar inserción.

Resultados del pegado en Premiere Pro

Cuando se pega una capa en una secuencia de Adobe Premiere Pro, los fotogramas clave, los efectos y otras propiedades de una capa copiada se convierten de la forma siguiente:

Elemento de After Effects	Convertido en Adobe Premiere Pro	Notas
Propiedad Volumen de audio	Filtro Volumen del canal	
Modos de fusión	Los modos de fusión admitidos por Adobe Premiere Pro se convierten	

Propiedades y fotogramas clave de efectos	Propiedades y fotogramas clave de efectos, si el efecto también existe en Adobe Premiere Pro	Adobe Premiere Pro muestra efectos no admitidos como sin conexión en el panel Controles de efectos. Algunos efectos de After Effects tienen los mismos nombres que los de Adobe Premiere Pro pero, puesto que son efectos realmente diferentes, no se convierten.
Expresiones	Sin conversión	
Marcadores de capas	Marcadores de clip	
Máscaras y mates	Sin conversión	
Efecto Mezclador estéreo	Filtro Volumen del canal	
Propiedad Remapeo de tiempo	Efecto Remapeo de tiempo	
Propiedad Ampliación de tiempo	Propiedad Velocidad	La velocidad y la ampliación de tiempo tienen una relación inversa. Por ejemplo, ampliación de 200 % en After Effects se convierte en 50 % de velocidad en Adobe Premiere Pro.
Valores y fotogramas clave de propiedades de transformación	Valores y fotogramas clave de movimiento u opacidad	Se conserva el tipo de fotograma clave: Curva, Curva automática, Curva continua o Mantener.
Configuración de origen para archivos de origen R3D	Configuración de origen para archivos de origen R3D	

Copia de Adobe Premiere Pro a After Effects

Puede copiar un recurso de vídeo o audio de una secuencia de Adobe Premiere Pro y pegarlo en una composición de After Effects. After Effects convierte los recursos en capas y copia los elementos del material de archivo de origen en su panel Proyecto. Si el recurso contiene un efecto que también utiliza After Effects, After Effects convierte el efecto, y todos los ajustes y fotogramas clave.

También puede copiar mates de color, imágenes fijas, secuencias anidadas y archivos sin conexión. After Effects convierte los mates de color en capas de color sólido y las secuencias anidadas en composiciones anidadas. Al copiar una imagen fija de Photoshop en After Effects, After Effects conserva la información de capas de Photoshop. No se pueden pegar títulos de Adobe Premiere Pro en After Effects, pero sí se puede pegar texto con atributos del Titulador de Adobe Premiere en After Effects.

1. Seleccione un recurso del panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.
2. Elija Edición > Copiar.
3. En After Effects, abra una composición en el panel Línea de tiempo.
4. Con el panel Línea de tiempo activo, elija Edición > Pegar. El recurso aparece como la capa que se encuentra más arriba en el panel Línea de tiempo.

Nota: para pegar el recurso en el indicador del tiempo actual, coloque dicho indicador y pulse Ctrl+Alt+V (Windows) o Comando+Opción+V (Mac OS).

Resultados de pegar en After Effects

Cuando se pega un recurso en una composición de After Effects, los fotogramas clave, los efectos y otras propiedades de un recurso copiado se convierten de la forma siguiente:

Recurso de Adobe Premiere Pro	Convertido en After Effects	Notas
Pista de audio	Capas de audio	No se admiten pistas de audio de sonido envolvente 5.1 o superiores a 16 bits. Las pistas de audio mono y estéreo se importan como una o dos capas.
Barras y tono	Sin conversión	
Modos de fusión	Convertido	
Marcador de clip	Marcador de capa	
Mates de color	Capas de color sólido	
Filtro Recortar	Capa de máscara	
Congelar fotograma	Propiedad Remapeo de tiempo	
Valores y fotogramas clave de movimiento u opacidad	Valores y fotogramas clave de propiedades de transformación	Se conserva el tipo de fotograma clave: Curva, Curva automática, Curva continua o Mantener.
Marcador de secuencia	Marcadores en una nueva capa de color sólido	Para copiar marcadores de secuencia, debe copiar la misma secuencia o importar todo el proyecto de Adobe Premiere Pro como una composición.
Propiedad Velocidad	Propiedad Ampliación de tiempo	La velocidad y la ampliación de tiempo tienen una relación inversa. Por ejemplo, velocidad de 50 % en Adobe Premiere Pro se convierte en 200 % de ampliación en After Effects.
Efecto Remapeo de tiempo	Propiedad Remapeo de tiempo	
Títulos	Sin conversión	
Cuentas atrás universales	Sin conversión	

Transiciones de vídeo y audio	Fotogramas clave de opacidad (solo en Disolución cruzada) o capas de color sólido	
Propiedades y fotogramas de efecto de vídeo	Propiedades y fotogramas clave de efectos si el efecto también existe en After Effects	After Effects no muestra efectos no admitidos en el panel Controles de efectos.
Filtros de audio Volumen y Volumen del canal	Efecto Mezclador estéreo	Otros filtros de audio no se convierten.
Configuración de origen para archivos de origen R3D	Configuración de origen para archivos de origen R3D	

Nota: *Cuando se importa un proyecto de Premiere Pro en After Effects, las funciones se convierten del mismo modo que se convierten al copiar de Premiere Pro a After Effects.*

Ir al principio

Uso con Photoshop y Premiere Pro

Si utiliza Photoshop para crear imágenes fijas, podrá usar Premiere Pro para que se muevan y cambien. Puede animar una imagen completa o cualquiera de sus capas.

Es posible editar fotogramas individuales de vídeo y archivos de secuencia de imágenes en Photoshop. Además de usar cualquier herramienta de Photoshop para editar y pintar en el vídeo, podrá aplicar también filtros, máscaras, transformaciones, estilos de capas y modos de fusión. Puede pintar usando las herramientas Tampón de clonar, Tampón de motivo, Pincel corrector o Pincel corrector puntual. También puede editar fotogramas de vídeo utilizando la herramienta Parche.

En Photoshop, con el Tampón de clonar podrá sacar una muestra de un fotograma de una capa de vídeo y pintar con el origen muestreado en otro fotograma de vídeo. Conforme se va moviendo por diferentes fotogramas de destino, el fotograma de origen cambia según el fotograma desde el que sacó una muestra en un principio.

Después de realizar ediciones, puede guardar vídeo como archivo PSD o podrá procesarlo como una película de QuickTime o secuencia de imágenes. Podrá importar cualquiera de estos elementos a Premiere Pro para continuar con la edición.

Si utiliza Premiere Pro para crear películas, puede utilizar Photoshop para refinar los fotogramas individuales de dichas películas. En Photoshop, puede realizar cualquiera de las siguientes operaciones:

- Eliminar elementos visuales no deseados.
- Dibujar en fotogramas individuales.
- Utilizar las herramientas de máscara y selección superior para dividir un fotograma en elementos para animación o composición.

Tutoriales de vídeo para el flujo de trabajo de Premiere Pro y Photoshop

- En este tutorial aprenderá a utilizar Photoshop para producir con facilidad contenido gráfico y fotográfico para la edición de vídeo.
- Vea este tutorial para aprender a trabajar con archivos de Photoshop no acoplados en

sus proyectos de vídeo.

- Este tutorial de vídeo explica cómo importar un archivo de Photoshop en Premiere Pro y acceder a capas individuales para trabajar con animación y efectos selectivos.

Ventajas comparativas para tareas específicas

Las ventajas de Premiere Pro radican en sus numerosas características de edición de vídeo. Puede utilizarlo para combinar archivos de Photoshop con clips de vídeo, clips de audio y otros recursos. Por ejemplo, los archivos de Photoshop se pueden utilizar como títulos, gráficos y máscaras.

Por el contrario, Photoshop tiene excelentes herramientas para pintar, dibujar y seleccionar partes de una imagen. La herramienta de selección rápida de Photoshop o la herramienta de lazo magnético facilitan la creación de una máscara a partir de una forma compleja. En lugar de dibujar a mano una máscara en Premiere Pro, considere realizar este trabajo en Photoshop. De manera similar, si está aplicando varios trazos de pintura a mano para deshacerse de polvo, piense en utilizar las herramientas de pintura de Photoshop.

Las funciones de animación y vídeo en Photoshop Extended incluyen la animación sencilla basada en fotogramas clave. Sin embargo, Premiere Pro ofrece un poco más de control de fotogramas clave en varias propiedades.

Intercambio de imágenes fijas

Premiere Pro puede importar y exportar imágenes fijas en diversos formatos. Sin embargo, para una mayor versatilidad, utilice el formato nativo PSD de Photoshop al transferir fotogramas individuales o secuencias de imágenes fija desde Photoshop a Premiere Pro.

Cuando importe un archivo PSD en Premiere Pro, podrá elegir si desea importarlo como una imagen acoplada o con sus capas independientes e intactas.

A menudo es una buena idea preparar una imagen fija en Photoshop antes de importarla a Premiere Pro. Ejemplos de dicha preparación pueden ser corregir el color, cambiar la escala o recortar. A menudo es mejor que se haga un cambio en la imagen de origen en Photoshop en lugar de que Premiere Pro realice la misma operación muchas veces por segundo al mismo tiempo que procesa cada fotograma para las previsualizaciones o el resultado final.

En Photoshop, se puede crear un documento PSD que se configure correctamente para un tipo de salida de vídeo específico. En el cuadro de diálogo Nuevo archivo, seleccione un ajuste preestablecido de vídeo y película. En Premiere Pro, es posible crear un documento PSD que coincida con sus ajustes de secuencia y composición. Seleccione Archivo > Nuevo > Archivo de Photoshop.

Intercambio de películas

Ya no se pueden intercambiar archivos de vídeo de PSD con Photoshop; sin embargo, puede procesar una película directamente desde Photoshop y, a continuación, importarla a Premiere Pro. Por ejemplo, puede crear una película de QuickTime desde Photoshop que se puede importar a continuación en Premiere Pro.

Color

Premiere Pro trabaja internamente con colores en un espacio de color RGB (rojo, verde, azul). Si desea editar los clips de vídeo que cree en Photoshop en Premiere Pro, debería crearlos en RGB.

Si desea emitir la película final, es mejor asegurarse, en Photoshop, de que los colores de la imagen sean de difusión segura. Asigne el espacio de color de destino apropiado; por ejemplo, SDTV (Rec. 601), al documento en Photoshop.

Creación y edición de archivos de Photoshop

Puede crear un archivo fijo de Photoshop que heredará automáticamente los ajustes de la proporción de

aspecto de los píxeles y el fotograma del proyecto de Premiere Pro. También puede editar cualquier archivo de imagen fija en un proyecto de Premiere Pro en Photoshop.

Creación de un archivo de Photoshop en un proyecto

- Seleccione Archivo > Nuevo > Archivo de Photoshop.

  Se abrirá Photoshop con una nueva imagen fija en blanco. Las dimensiones de los píxeles coinciden con el tamaño de fotograma de vídeo del proyecto, y las guías de imágenes muestran las zonas seguras de título y acción del proyecto.

Edición de una imagen fija en Photoshop

Desde un proyecto puede abrir un archivo de imagen en la mayoría de formatos compatibles con Adobe Photoshop. Premiere Pro no importa archivos en formatos de color CMYK ni LAB.

1. Seleccione un clip de imagen fija en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe Photoshop.

   El archivo se abre en Photoshop. Una vez que haya guardado el archivo, los cambios estarán disponibles en el proyecto de Premiere Pro.

Ir al principio

Uso de SpeedGrade y Premiere Pro

Adobe SpeedGrade es una aplicación que ofrece capacidades de gradación de color avanzadas para el material de archivo.

Puede aplicar la gradación de color a un proyecto de Premiere Pro directamente en SpeedGrade mediante la función Direct Link. También puede utilizar un flujo de trabajo de ida y vuelta para enviar las secuencias de vídeo de Premiere Pro a SpeedGrade, aplicarles la gradación de color y devolverlas a Premiere Pro.

Para obtener más información, consulte Flujo de trabajo de Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade.

Ir al principio

Uso de Adobe Story y Premiere Pro

El panel Adobe Story de Premiere Pro CC permite importar scripts creados en Adobe Story, junto con los metadatos asociados como guía para editar.

En el panel de Adobe Story puede acceder a todos los scripts de su cuenta de Story.

Para abrir el panel de Adobe Story en Premiere Pro, seleccione Ventana > Adobe Story.

Puede navegar rápidamente a escenas, ubicaciones, diálogos y caracteres específicos mientras se trabaja. También puede asociar una escena de Adobe Story directamente con los clips en Premiere Pro siguiendo estos pasos:

1. Seleccione Ventana > Adobe Story para abrir el panel Adobe Story en Premiere Pro.
2. Arrastre la escena que desee asociar desde el panel Adobe Story y colóquela en el clip requerido en el panel Proyecto.

Para obtener una descripción de todas las funciones de Adobe Story, vea este vídeo.

Ir al principio

Uso de Encore y Premiere Pro

Con el uso de Adobe Encore CS6 y Adobe Premiere Pro puede grabar una sola secuencia en un DVD o Blu-ray Disc. Es posible grabar cada secuencia del proyecto en un DVD o disco Blu-ray independiente. En primer lugar, agregue el contenido que desea incluir en un disco en una secuencia. Una vez editada la secuencia, realice las siguientes tareas:

Nota: *Para utilizar Encore CS6 con Premiere Pro CC, consulte los siguientes recursos:*

- ***Instalación de Premiere CC y Encore CS6***
- ***Uso de Encore CS6 con Premiere Pro CC***
- ***Encore CS6 no se instala con Creative Cloud***

Adición de marcadores de capítulo de Encore

Puede añadir marcadores de capítulo de Encore en una secuencia de Adobe Premiere Pro. Los marcadores de capítulo de Encore se pueden enviar, junto la secuencia, a Encore.

En Encore, si se crea un DVD de reproducción automática, los marcadores de capítulo de Encore se convierten en marcadores de escena. Al ver el DVD, al presionar el botón Anterior o Siguiente del mando a distancia se salta al siguiente de estos marcadores. Si crea un disco Blu-ray o DVD con menús, puede vincular botones de escena de los menús a los marcadores de capítulo de Encore.

Envío a Encore o a un archivo MPEG-2

Se puede enviar toda la secuencia, o cualquier parte de la misma, de Adobe Premiere Pro a Encore. En Encore, puede grabar la secuencia directamente en un DVD sin menús o agregar menús y botones antes de grabar. Desde Encore, el proyecto se puede exportar en cualquiera de las siguientes formas:

- Grabar el proyecto en disco.
- Guardar el proyecto en un archivo de imagen de DVD.
- Guardar el proyecto en un conjunto de carpetas DVD.
- Guardar el proyecto en archivos maestros DVD en cinta DLT.
- Exportar el proyecto a un archivo SWF para su publicación en la web.

Si lo prefiere, puede exportar un archivo MPEG2 compatible con DVD desde Adobe Premiere Pro si utiliza el formato MPEG-2-DVD. Puede utilizar el archivo MPEG-2 en la mayoría de aplicaciones de creación de DVD.

Elegir una plantilla de menú

Las plantillas de Encore son menús prediseñados con varios estilos. Los botones de las plantillas quedan vinculados automáticamente a los marcadores de capítulo de la secuencia. Encore crea los submenús adicionales conforme sean necesarios para alojar todos los marcadores de capítulo en una secuencia.

Nota: *los DVDs de reproducción automática no cuentan con menús. No seleccione ninguna plantilla para DVDs de reproducción automática.*

Personalizar la plantilla de menú

Edite títulos, modifique gráficos o agregue vídeo para fondos en Encore. También puede utilizar vídeo en botones de miniatura especificando una sección de clip para reproducir en el botón.

Previsualización del disco

Compruebe la funcionalidad y el aspecto de los menús del disco Blu-ray o DVD en la ventana Previsualizar DVD.

Grabación del disco

Con una grabadora de DVD o Blu-ray instalada o conectada se puede grabar el contenido en un disco. Puede guardar los archivos comprimidos en una carpeta para su reproducción desde una unidad de disco duro del equipo. También se puede grabar una imagen ISO para distribuirla o grabarla en un DVD.

Nota: *Encore crea discos DVD que se corresponden con el formato de vídeo de DVD. No crea DVD de datos ni de audio.*

Ir al principio

Trabajar con Apple Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro

Los archivos XML de proyecto de Final Cut Pro se pueden importar en Premiere Pro. Para obtener más información, consulte Importación de archivos de proyecto XML desde Final Cut Pro. Los archivos de proyecto de Premiere Pro se pueden exportar como archivos XML de Final Cut Pro.

Para obtener más información, consulte Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro.

Para obtener más información sobre los flujos de trabajo posibles entre Final Cut Pro y Premiere Pro, consulte Abrir flujos de trabajo con el software de Final Cut Pro y Avid.

Joost van der Hoeven ofrece un tutorial de vídeo en el sitio web de Adobe que muestra el intercambio de información entre Final Cut Pro y Premiere Pro utilizando proyectos XML.

> *Premiere Pro y Final Cut Pro 7 (y versiones anteriores) pueden compartir archivos de Final Cut Pro XML para intercambiar datos. Para intercambiar información entre Final Cut Pro X y Premiere Pro, puede utilizar una herramienta externa denominada “Xto7”. Para obtener más información sobre el uso de esta herramienta, consulte este vínculo.*

Consulte esta página para ver varios documentos que facilitan la transición de Final Cut Pro a Premiere Pro.

Nota: *Un archivo XML exportado desde Premiere Pro también se puede importar en algunas versiones de Final Cut Express.*

Ir al principio

Trabajar con Avid Media Composer y Adobe Premiere Pro

Para obtener información sobre los flujos de trabajo posibles entre Premiere Pro y Avid Media Composer, consulte Abrir flujos de trabajo con el software de Final Cut Pro y Avid.

En este tutorial de vídeo, Maxim Jago presenta el flujo de trabajo de ida y vuelta con Avid Media Composer.

Temas relacionados

- Exportación de una imagen fija
- Transferencia e importación de archivos
- Captura de contenido para DVD
- Importación de recursos desde formatos sin cinta
- Exportación a DVD o disco Blu-ray

Adobe Dynamic Link

Ir al principio

Acerca de Dynamic Link

Anteriormente, para compartir recursos de medios entre aplicaciones de postproducción era necesario procesar y exportar el trabajo desde una aplicación antes de importarlo en otra. Se trataba de un flujo de trabajo poco eficaz y en el que se perdía mucho tiempo. Si deseaba hacer cambios en el recurso original, era preciso volver a procesar y exportar el recurso. Múltiples versiones procesadas y exportadas de un recurso consumen espacio del disco y pueden generar dificultades para gestionar los archivos.

Dynamic Link ofrece una alternativa a este flujo de trabajo. Puede crear vínculos dinámicos entre After Effects y Premiere Pro. Crear un enlace dinámico es tan sencillo como importar cualquier otro tipo de recurso. Los recursos con vínculos dinámicos aparecen con iconos únicos y colores de etiquetas que ayudan a identificarlos. Los enlaces dinámicos se guardan en proyectos generados por dichas aplicaciones.

Ir al principio

Rendimiento de Dynamic Link

Un clip vinculado puede hacer referencia a una composición de origen compleja. Las acciones que lleve a cabo en la composición de origen compleja requieren tiempo de procesamiento adicional. After Effects tarda un tiempo en aplicar las acciones y en poner los datos finales a disposición de Adobe Premiere Pro. En algunos casos, el tiempo de procesamiento adicional retrasa la previsualización o la reproducción.

Para reducir los retrasos en la reproducción, siga uno de estos procedimientos:

- desconecte la composición enlazada
- deshabilite un clip enlazado para que temporalmente no haga referencia a una composición
- represente la composición y sustituya la composición enlazada dinámicamente por el archivo representado

Si normalmente trabaja con composiciones de origen complejas, intente agregar RAM o pruebe un procesador más rápido.

Nota: *Una composición vinculada de After Effects no será compatible con el procesamiento múltiple de Procesar múltiples marcos a la vez de forma simultánea. Consulte Mejorar el rendimiento optimizando la configuración de memoria, caché y multiprocesamiento.*

Ir al principio

Creación y vinculación de composiciones de After Effects con Dynamic Link

Puede crear composiciones de After Effects y vincularlas dinámicamente desde Adobe Premiere Pro. Asimismo, puede vincularlas dinámicamente a composiciones existentes de After Effects desde Adobe Premiere Pro.

Creación de una composición a partir de clips en Adobe Premiere Pro

Puede sustituir los clips seleccionados en Adobe Premiere Pro con una composición de After Effects enlazada dinámicamente basada en esos clips. La nueva composición hereda los ajustes de la secuencia de Adobe Premiere Pro.

1. En una secuencia, seleccione los clips que desee incluir en la composición.
2. Haga clic con el botón secundario en cualquiera de los clips seleccionados.
3. Seleccione Reemplazar con composición de After Effects.

Creación de una composición vinculada dinámicamente desde Adobe Premiere Pro

Al crear una nueva composición vinculada dinámicamente desde Adobe Premiere Pro, se inicia After Effects.A continuación, After Effects crea un proyecto y una composición con las dimensiones, la proporción de píxeles, la velocidad de fotogramas y la frecuencia de muestreo de audio del proyecto original. (Si After Effects ya se está ejecutando, crea una nueva composición en el proyecto actual.) El nombre de la nueva composición se basa en el del proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore, seguido de *Comp. vinculada [x]*.

1. En Adobe Premiere Pro, seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Nueva composición de After Effects.
2. Si aparece el cuadro de diálogo Guardar como de After Effects, introduzca un nombre y una ubicación para el proyecto de After Effects, y haga clic en Guardar.

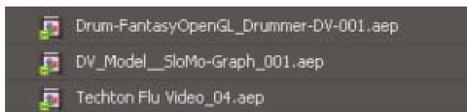
   Al crear una composición vinculada dinámicamente en After Effects, la duración de la composición se fija en 30 segundos. Para modificar la duración, seleccione la composición en After Effects y elija Composición > Ajustes de composición. Haga clic en la ficha Básico y especifique un nuevo valor para Duración.

Vínculo a una composición existente

Para obtener mejores resultados, haga que los ajustes de la composición (como las dimensiones, la proporción de píxeles y la velocidad de fotogramas) coincidan con los del proyecto de Adobe Premiere Pro.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - En Adobe Premiere Pro, seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Importar composición de After Effects. Seleccione un archivo de proyecto de After Effects (.aep) y, a continuación, elija una o varias composiciones.
  - En Adobe Premiere Pro, seleccione un archivo de proyecto de After Effects y haga clic en Abrir. A continuación, seleccione una composición en el cuadro de diálogo que aparece y haga clic en Aceptar.
  - Arrastre una o varias composiciones desde el panel Proyecto de After Effects hasta el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore.
  - Arrastre un archivo de proyecto de After Effects al panel Proyecto de Adobe Premiere Pro. Si el archivo de proyecto de After Effects contiene varias composiciones, se abre el cuadro de diálogo Importar composición.

Nota: *Puede vincular una sola composición de After Effects en un solo proyecto de Adobe Premiere Pro muchas veces.*



Composiciones de After Effects con Dynamic Link

Ir al principio

Eliminación de una composición o un clip de Dynamic Link

Se puede eliminar una composición vinculada de un proyecto de Adobe Premiere Pro en cualquier momento, aunque se esté utilizando en un proyecto. También puede eliminar clips vinculados de la línea de tiempo de una secuencia de Adobe Premiere Pro en cualquier momento.

- En Adobe Premiere Pro, seleccione la composición o el clip vinculados y pulse la tecla Supr.

Ir al principio

Modificación de una composición vinculada dinámicamente en After Effects

En Adobe Premiere Pro o Encore, utilice el comando Editar original para modificar una composición vinculada de After Effects. Una vez que la composición esté abierta en After Effects, puede cambiar la composición sin tener que volver a utilizar el comando Editar original.

1. Seleccione la composición de After Effects en el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro, o elija un clip vinculado en la línea de tiempo y seleccione Editar > Editar original.
2. Cambie la composición en After Effects. A continuación, vuelva a Adobe Premiere Pro para ver los cambios.

Los cambios realizados en After Effects aparecen en Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro deja de utilizar los archivos de previsualización representados para el clip antes de los cambios.

Nota: *Puede cambiar el nombre de la composición en After Effects después de crear un vínculo dinámico a esta desde Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro no actualizará el nombre de la composición vinculada en el panel Proyecto. Sin embargo, Adobe Premiere Pro conserva el vínculo dinámico.*

Ir al principio

Creación de una composición de After Effects a partir de clips en Premiere Pro

Puede reemplazar una selección de clips en una secuencia en Premiere Pro con una composición After Effects basada en estos clips. La composición hereda los ajustes de secuencia de Premiere Pro y mantiene un vínculo dinámico a After Effects. Puede editar la composición en Premiere Pro o en After Effects.

1. En una secuencia, seleccione los clips que desee incluir en la composición.
2. Haga clic con el botón secundario en cualquiera de los clips seleccionados.
3. Seleccione Reemplazar con composición de After Effects.

Ir al principio

Composiciones sin conexión y Dynamic Link

Adobe Premiere Pro muestra las composiciones vinculadas dinámicamente como "sin conexión" cuando se da cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Ha movido o eliminado el proyecto de After Effects que contiene la composición, o bien le ha cambiado el nombre.
- Ha puesto la composición sin conexión expresamente.
- Está trabajando con un proyecto recortado por el Administrador de proyectos de Adobe Premiere Pro. El Administrador de proyectos no mueve las composiciones de origen de After Effects a la carpeta de proyecto recortada. Mueva la composición manualmente.

Las composiciones sin conexión aparecen con un icono Sin conexión en el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro. Si está trabajando con una composición sin conexión, puede volver a vincularla a la composición de After Effects original. También puede decidir volver a vincular una composición vinculada a una composición de origen diferente.

Desconexión de una composición enlazada dinámicamente

Si la reproducción se entrecorta, puede desconectar una composición enlazada dinámicamente. Si desconecta una composición, se rompe el vínculo dinámico con After Effects. La composición enlazada se sustituye en el panel Proyecto por una composición fuera de línea.

Puede suprimir temporalmente un clip vinculado en Adobe Premiere Pro seleccionando el clip y eligiendo Clip > Habilitar. Para volver a vincular el clip, seleccione Clip > Habilitar nuevamente (una marca de verificación junto al comando indica que el clip se ha habilitado).

1. En Premiere Pro, seleccione la composición en el panel Proyecto.

2. Elija Proyecto > Desconectar.

Restablecimiento del enlace con una composición enlazada dinámicamente

En Adobe Premiere Pro, seleccione la composición y elija Vincular medios. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un proyecto de After Effects. Adobe Premiere Pro vuelve a vincular automáticamente la composición.

Flujo de trabajo de Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade

Ir al principio

Acerca de Direct Link

El flujo de trabajo de Direct Link es un flujo de trabajo de edición y gradación integrado entre Premiere Pro CC y SpeedGrade.

Anteriormente, para utilizar SpeedGrade y corregir el color de las secuencias desde Premiere Pro, debía procesar y exportar las secuencias a SpeedGrade como secuencias de imágenes DPX o como listas de decisión de edición (EDL). Una vez aplicada la gradación de color en SpeedGrade, debía exportar dichos proyectos como archivos independientes de vídeo a Premiere Pro para continuar editándolos.

Direct Link ofrece una alternativa rápida y eficaz a este flujo de trabajo. Gracias a la potencia del motor de Mercury Playback Engine, Direct Link le permite enviar o abrir proyectos de Premiere Pro directamente en SpeedGrade. Puede corregir el color de secuencias de Premiere Pro en SpeedGrade y enviarlas de nuevo a Adobe Premiere Pro en unos pocos clics.

Para conseguir un rendimiento óptimo al usar Direct Link, use una tarjeta gráfica CUDA de NVIDIA con aceleración GPU en Windows. Para obtener más información acerca de las tarjetas gráficas NVIDIA certificadas por Adobe, consulte las especificaciones técnicas.

Ir al principio

Edición y gradación de secuencias de Premiere Pro con Direct Link

El flujo de trabajo de Direct Link le permite mover proyectos de Premiere Pro entre edición y gradación sin necesidad de largas o complejas tareas como el procesamiento y la conformación.

Al enviar un proyecto con colores que se hayan corregido con Premiere Pro a Speedgrade con Direct Link, Speedgrade presenta la capa Lumetri Color personalizada. Esta capa refleja todos los cambios de color que haya realizado en el proyecto en una capa sin controles personalizados. Puede activar o desactivar esta función según sea necesario.



Flujo de trabajo de Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade

Paso 1: seleccione una secuencia de Premiere Pro

Seleccione la secuencia de Premiere Pro de la que desea corregir el color.

Nota: *Asegúrese de que ha seleccionado la secuencia en el panel de la línea de tiempo o en el panel Proyecto.*

Paso 2: envíe la secuencia a SpeedGrade con Direct Link

Con Direct Link, puede enviar una secuencia de un proyecto abierto de Premiere Pro directamente a SpeedGrade sin exportar el proyecto.

Para utilizar Direct Link, seleccione Archivo > Direct Link a Adobe SpeedGrade.

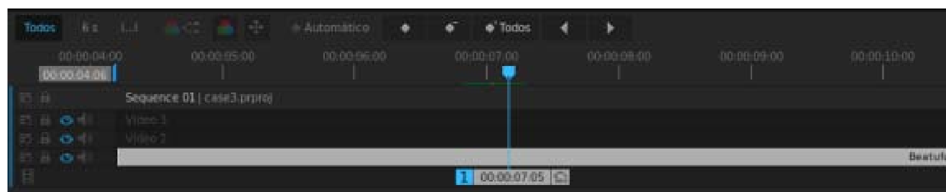
Paso 3: elija abrir secuencia en SpeedGrade

Cuando se seleccione el flujo de trabajo de Direct Link, Premiere Pro le solicitará guardar los cambios en el proyecto de Premiere Pro y abrirlo en SpeedGrade. Haga clic en Sí.

Paso 4: la secuencia seleccionada se abre en SpeedGrade

Premiere Pro se cierra y SpeedGrade abre la secuencia en su línea de tiempo, que utiliza el mismo formato de pistas que ya conoce de Premiere Pro.

En la línea de tiempo de SpeedGrade, puede ver todos los puntos de edición, las transiciones y las capas del clip.



Línea de tiempo del proyecto en SpeedGrade

Paso 5: gradúe el color de la secuencia con las herramientas de gradación y máscara

Desde SpeedGrade, puede modificar el color de la secuencia con Looks y Máscaras. Los looks que aplique en SpeedGrade aparecerán como ajustes preestablecidos de Lumetri cuando vuelva a abrir la secuencia en Premiere Pro.

Si ya se ha aplicado un Look de Lumetri en Premiere Pro, estará disponible en la línea de tiempo de SpeedGrade, donde podrá ajustar sus parámetros.



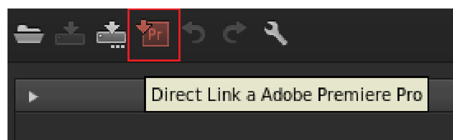
A. Secuencia de proyecto de Premiere Pro **B.** Color de secuencia de Premiere Pro graduado en SpeedGrade

El flujo de trabajo de Direct Link se ha diseñado para que pueda centrarse en las tareas de corrección y gradación del color cuando está en SpeedGrade. Debido a este enfoque, en SpeedGrade solo están disponibles las fichas de Color y Look en el modo de Direct Link. Para obtener más información, consulte Limitaciones en el modo de Direct Link.

Paso 6: envíe la secuencia con la gradación de color a Premiere Pro para editarla

Cuando termine con la gradación de color de la secuencia en SpeedGrade, guarde y vuelva a abrir la secuencia en Premiere Pro para la salida final o para seguir editándolo.

Haga clic en el icono Direct Link a Adobe Premiere Pro en la esquina superior izquierda de la interfaz de usuario de SpeedGrade.



La secuencia con gradación de color se abre en Premiere Pro con la gradación de color totalmente intacta.

La gradación de color y máscaras aplicadas en SpeedGrade se ven en Premiere Pro como efectos de Lumetri. En Premiere Pro, puede activar o desactivar estos efectos de Lumetri para cada clip y cada capa de ajuste de forma individual mediante el panel Controles de efectos.

Puede continuar editando o exportar la secuencia para la salida final en Premiere Pro.

Ir al principio

Abrir proyectos de Premiere Pro directamente en SpeedGrade

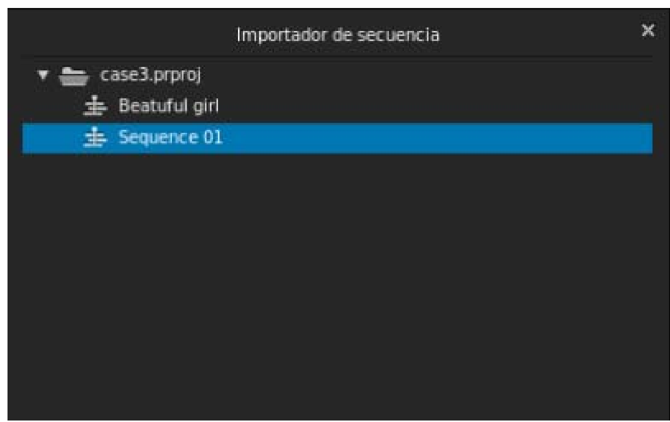
Puede abrir proyectos nativos de Premiere Pro directamente en SpeedGrade, aplicar cambios en la gradación de color y volver a abrir el proyecto de Premiere Pro.

La pantalla de bienvenida de SpeedGrade le permite:

- Abrir un proyecto de Premiere Pro (.pproj) al que se ha accedido recientemente
- Abrir un proyecto de Premiere Pro (.pproj)
- Crear un proyecto de SpeedGrade (.IRCP)

Cuando abre un proyecto de Premiere Pro, el diálogo Importador de secuencia se abre y muestra todas las secuencias que contiene el proyecto. Seleccione una secuencia para abrirla.

Nota: *SpeedGrade no puede abrir más de una secuencia de Premiere Pro al mismo tiempo.*



Desde SpeedGrade, puede aplicar la corrección de color principal y secundario, aplicar looks y máscaras, y realizar toda la gradación de color necesaria.

Nota: *No puede enviar proyectos de SpeedGrade (.IRCP) a Premiere Pro. Para utilizar Direct Link, comience con un proyecto de Premiere Pro (.pproj).*

Puntos a destacar:

- Desde SpeedGrade, puede ver y ajustar las capas de ajuste de Premiere Pro y ver las transiciones que se hayan aplicado a la secuencia.
- Toda la gradación de color que aplique en SpeedGrade está disponible automáticamente en Premiere Pro. No es necesario exportar los archivos .look.

Trabajo con medios sin conexión

Cuando abre un proyecto de Premiere Pro en el que faltan archivos de medios en SpeedGrade, no puede vincular y encontrar los medios sin conexión como lo haría en Premiere Pro.

Para volver a vincular los medios sin conexión, deberá devolver el proyecto a Premiere Pro.

Trabajar con composiciones de After Effects

Hay varias formas de utilizar las composiciones de After Effects en un proyecto de Premiere Pro:

- Sustituir in clip de Premiere Pro con una composición de After Effects
- Vincular a una composición de After Effects mediante Dynamic Link de Adobe
- Importar una composición de After Effects (archivo AEP) a un proyecto de Premiere Pro

Independientemente del método que use, puede abrir una secuencia de Premiere Pro que contenga composiciones de After Effects directamente en SpeedGrade. SpeedGrade abre la secuencia en el modo Direct Link, desde donde puede definir una gradación de color en las composiciones del mismo modo que lo haría en cualquier secuencia de Premiere Pro.

Ir al principio

Limitaciones en el modo de Direct Link

El flujo de trabajo de Direct Link se ha diseñado para que se centre solo en los flujos de trabajo de corrección y gradación de color en SpeedGrade.

Con este enfoque, hay aspectos específicos a tener en cuenta cuando utiliza SpeedGrade en el modo de Direct Link:

- Mientras se utiliza el modo de Direct Link, se desactiva la función de almacenamiento automático.
- Para utilizar Direct Link, comienza con un proyecto de Premiere Pro (.pproj). No puede enviar proyectos de SpeedGrade (.IRCP) a Premiere Pro en el modo de Direct Link.
- En el modo de Direct Link, no puede procesar los proyectos de Premiere Pro en SpeedGrade. Devuelva los proyectos a Premiere Pro para procesarlos. Por este motivo, las fichas de Procesamiento y Resultados no están disponibles cuando utiliza Direct Link.
- SpeedGrade solo puede abrir una secuencia de Premiere Pro a la vez y no varias secuencias de una vez. Para abrir otra secuencia del proyecto, abra el cuadro de diálogo del importador de secuencias haciendo clic en la línea de tiempo de SpeedGrade.
- No puede iniciar el Explorador de medios para navegar por medios, por lo que la ficha de Medios no está disponible en Direct Link.
- No puede agregar clips a la secuencia de Premiere Pro en SpeedGrade. Devuelva el proyecto a Premiere Pro para editar la secuencia.
- No puede ajustar el audio ni utilizar las funciones de panorámica y exploración. Por este motivo, las fichas de 3D estéreo, audio y panorámica y exploración no están disponibles cuando utiliza Direct Link.
- Si aplica el efecto Estabilizador de deformación en una secuencia de Premiere Pro, asegúrese de que el análisis se completa antes de enviar la secuencia a SpeedGrade con Direct Link. En caso contrario, aparece un mensaje de error.

Ir al principio

Tutorial de vídeo



Cómo hacer que su vídeo parezca una película

Aprenda a utilizar Direct Link para mover proyectos a SpeedGrade para graduar el color exhaustivamente y aplicar ajustes preestablecidos de looks de cámara y película.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Flujo de trabajo básico

Los pasos para la edición de vídeo, desde la importación o captura a la salida final, forman su flujo de trabajo. El flujo de trabajo básico describe los pasos más generales que realizaría para la mayoría de proyectos. Tipos específicos de flujos de trabajo, como el de P2 o el flujo de trabajo entre plataformas, explican los ajustes más importantes, las variaciones o elementos específicos de cada tipo.

La revisión de todo el flujo de trabajo de una producción antes de crear un proyecto y una primera secuencia puede ayudarle a optimizar Adobe Premiere Pro para las necesidades de esa producción. También puede ayudarle a planificar las necesidades especiales de su producción en cualquier paso concreto. Por ejemplo, si antes de comenzar se conocen los parámetros del material de archivo, puede seleccionar los mejores ajustes preestablecidos de la secuencia para la producción.

Encontrará recursos que optimicen el sistema, el flujo de trabajo y Premiere Pro para mejorar su productividad en esta entrada del blog After Effects Region of Interest.

Tanto si utiliza Adobe Premiere Pro para editar vídeo destinado a la difusión, DVD o Internet, seguramente mantendrá un flujo de trabajo como el que se muestra a continuación. Desplácese al final de esta página para ver tutoriales recomendados por Adobe sobre los conceptos básicos del flujo de trabajo.

Ir al principio

Antes de comenzar a editar

Antes de comenzar a editar en Premiere Pro, será necesario disponer del material de archivo para trabajar. Puede filmar su propio material de archivo o trabajar con material de archivo de otros usuarios. También puede trabajar con gráficos, archivos de audio, etc.

Para muchos proyectos en los que va a trabajar no es necesario disponer de un guión. Sin embargo, a veces se escribe un guión, especialmente en el caso de proyectos teatrales. Puede escribir el guion y organizar los detalles de producción con Adobe Story.

Mientras filma y organiza las tomas y toma notas de registro. También puede ajustar y controlar el material de archivo conforme filma, realizando la captura directamente en una unidad.

Es importante tener en cuenta que el uso de Adobe Story no es necesario para la edición con Adobe Premiere Pro. El guión y la toma de notas en el escenario son pasos opcionales para ayudarle a organizar un proyecto antes de empezar.

Ir al principio

Introducción a la edición

Después de haber obtenido el material de archivo, siga los pasos de introducción a la edición con Premiere Pro.

1. Iniciar o abrir un proyecto

Abra un proyecto existente o inicie uno nuevo desde la pantalla de inicio de Premiere Pro.

Si se inicia un nuevo proyecto, se inicia el cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Desde el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, puede especificar el nombre y la ubicación del archivo de proyecto, el formato de captura de vídeo y otros ajustes de su proyecto. (Consulte Creación y modificación de proyectos.) Cuando haya seleccionado una configuración en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, haga clic en Aceptar.

Cuando haya salido del cuadro de diálogo Nuevo proyecto, aparecerá el cuadro de diálogo Nueva secuencia. Elija el ajuste preestablecido de secuencia del cuadro de diálogo que coincida con la configuración del material de archivo. En primer lugar, abra la carpeta del tipo de cámara, después la carpeta de velocidad de fotogramas (si fuera necesario), y, a continuación, haga clic en un ajuste preestablecido. Dé un nombre a la secuencia en la parte inferior del cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Si necesita ayuda para elegir un ajuste preestablecido de secuencia, consulte esta entrada de la sección de preguntas frecuentes: Cómo elegir los ajustes de secuencia correctos.

Para abrir un proyecto existente, haga clic en un vínculo de Abrir un elemento reciente en la pantalla de inicio de Premiere Pro. Tras hacer clic en un vínculo, se iniciará el proyecto.

2. Capturar e importar vídeo y audio

Para los recursos basados en archivos, con el Navegador de medios puede importar archivos desde los orígenes de su equipo en cualquiera de los formatos de los medios principales. Cada archivo que capture o importe automáticamente se convertirá en un clip del panel Proyecto.

De forma alternativa, mediante el panel Captura, capture material de archivo directamente desde una videocámara o VTR. Con el hardware adecuado, puede digitalizar y capturar otros formatos, desde VHS hasta HDTV.

También puede importar una amplia variedad de medios digitales, incluyendo vídeo, audio e imágenes fijas. Premiere Pro también importa material gráfico de Adobe® Illustrator® o archivos con capas de Photoshop® y convierte proyectos de After Effects® para conseguir un flujo de trabajo uniforme e integrado. Puede crear medios sintéticos, como barras de colores estándar, fondos de colores y una cuenta atrás. (Consulte Acerca de la captura y digitalización.)

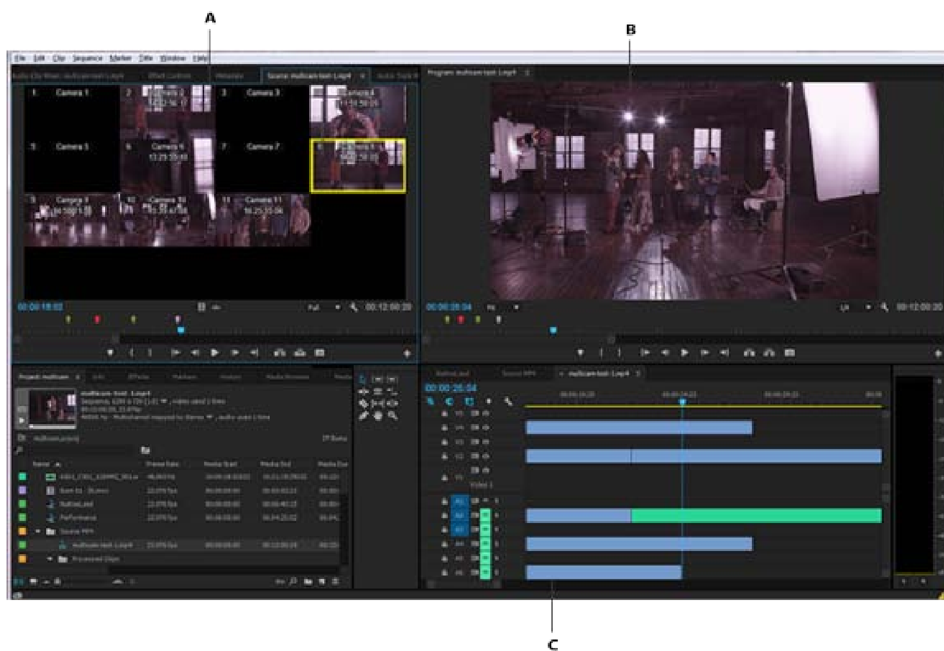
También puede utilizar Adobe® Bridge para organizar y buscar los archivos de medios. A continuación, utilice el comando Place (Colocar) en Adobe Bridge para colocar los archivos directamente en Premiere Pro.

En el panel Proyecto puede etiquetar, categorizar y agrupar el material de archivo en bandejas para mantener organizados los proyectos complejos. Puede abrir varias bandejas de forma simultánea, cada una en su propio panel, o bien puede anidar bandejas, una dentro de otra. Con la vista Icono del panel Proyecto, puede organizar los clips en una bandeja con estilo de guión gráfico para visualizar o montar rápidamente una secuencia.

Nota: *Antes de capturar o importar audio, asegúrese de establecer las opciones Preferencias > Audio > Formato de pista predeterminada para que coincidan con el formato de canal deseado.*

3. Ensamblar y precisar secuencias

Con el Monitor de origen puede visualizar clips, ajustar puntos de edición y marcar otros fotogramas importantes antes de agregar clips a una secuencia. Si le resulta conveniente, puede dividir un clip maestro en varios subclips, cada uno de ellos con sus propios puntos de entrada y salida. Puede visualizar audio como una forma de onda detallada y editarlo con precisión de muestra.



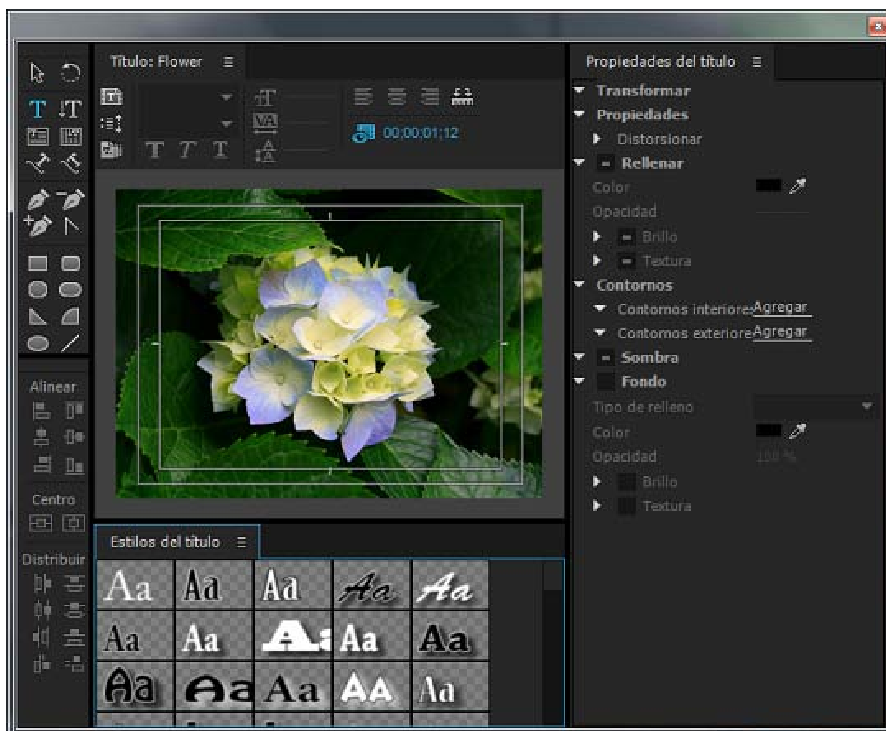
A: Monitor de origen, B: Monitor de programa, C: Panel Línea de tiempo

Puede agregar clips a una secuencia en el panel Línea de tiempo si los arrastra al panel o si utiliza los botones Insertar o Sobrescribir en el Monitor de origen. Puede ensamblar automáticamente os clips en una secuencia que refleje su orden en el panel proyecto. Puede visualizar la secuencia editada en el monitor de programa o ver el vídeo de alta calidad y a pantalla completa en un monitor de televisión adjunto. (Consulte Paneles Línea de tiempo y Adición de clips a una secuencia.)

Para refinar las secuencias, manipule los clips en el panel Línea de tiempo con herramientas contextuales o herramientas del panel Herramientas. Use el Control de recorte especializado para afinar el punto de corte entre los clips. Mediante la anidación de secuencias (usando una secuencia como un clip dentro de otra secuencia), puede crear efectos que no conseguiría de otro modo.

4. Añadir títulos

Mediante el Titulador con funciones completas de Premiere Pro, puede crear títulos fijos con estilo, desplazamientos de títulos o arrastres de título que podrá superponer fácilmente sobre el vídeo. Si lo prefiere, puede modificar una gran variedad de plantillas de título proporcionadas. Como con cualquier clip, puede editar, atenuar, animar o agregar efectos en los títulos de una secuencia. (Consulte Creación y edición de títulos.)



Titulador

5. Añadir transiciones y efectos

El panel Efectos incluye una lista exhaustiva de transiciones y efectos que puede aplicar a los clips de una secuencia. Puede ajustar estos efectos, además del movimiento, la opacidad y la ampliación de la velocidad variable de un clip mediante el panel Controles de efectos. El panel Controles de Efectos también le permite animar las propiedades de un clip mediante técnicas de fotogramas clave tradicionales. Al ajustar las transiciones, el panel Controles de efectos muestra controles diseñados especialmente para esta tarea. Alternativamente, puede visualizar y ajustar transiciones y fotogramas clave de efectos de un clip en un panel Línea de tiempo. (Consulte Descripción general de las transiciones: aplicación de transiciones y Aplicación de efectos a clips.)

6. Mezclar audio

Para realizar ajustes de audio basados en pistas, el Mezclador de pista de audio emula con fidelidad una mesa de mezclas de audio con funciones completas, con controles deslizantes para la panorámica y la transición, envíos y efectos. Premiere Pro guarda los ajustes en tiempo real. Con una tarjeta de sonido compatible, puede grabar audio mediante el mezclador de sonido o mezclar audio para conseguir sonido 5.1 envolvente. Para obtener más información, consulte Mezcla de pistas y clips de audio.

7. Exportar

Entregue la secuencia editada en el medio que desee: cinta, DVD, Disco Blu-ray o archivo de película. Con Adobe Media Encoder puede personalizar los ajustes de MPEG-2, MPEG-4, FLV y otros códecs según las necesidades de la audiencia. Para obtener más información, consulte Tipos de exportación.

Ir al principio

Uso en distintas plataformas

Es posible trabajar en un proyecto en distintas plataformas informáticas. Por ejemplo, puede empezar en Windows y continuar en Mac OS. Sin embargo, pocas funciones cambiarán cuando el proyecto pase de una plataforma a la otra.

Ajustes de secuencia Los proyectos se pueden crear en una plataforma y moverse de una a otra. Premiere Pro establece los ajustes de secuencia equivalentes para la segunda plataforma, si existe una equivalente. Por ejemplo, se puede crear un proyecto de DV que contenga ajustes de control de dispositivo y captura DV en Windows. Cuando el proyecto se abra en Mac OS, Premiere Pro establece los ajustes de control de dispositivo y captura DV para Mac adecuados. Al guardar el proyecto también se guardan estos ajustes para Mac OS. Premiere Pro traduce estos ajustes a los ajustes de Windows si el proyecto se va a abrir posteriormente en la plataforma Windows.

Efectos Todos los efectos de vídeo disponibles en Mac OS también lo están en Windows. Los efectos de Windows que no están disponibles en Mac aparecerán como efectos sin conexión si ese proyecto se abre en un Mac. Estos efectos se denominan "Solo Windows" en la Ayuda de Premiere Pro. Todos los efectos de audio están disponibles en ambas plataformas. Los ajustes preestablecidos de efectos funcionarán en ambas plataformas (salvo que los ajustes preestablecidos se apliquen en un efecto que no esté disponible en una plataforma determinada).

Ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder Los ajustes preestablecidos creados en una plataforma no están disponibles en la otra.

Previsualización de archivos Los archivos de previsualización creados en una plataforma no están disponibles en la otra. Cuando se abre un proyecto en una plataforma diferente, Premiere Pro vuelve a procesar los archivos de previsualización. Cuando el proyecto se abre en su plataforma original, Premiere Pro procesa de nuevo los archivos de previsualización.

Archivos de alta profundidad de bits Mac OS no admite archivos AVI de Windows que contengan vídeo de 10 bits sin comprimir (4:2:2 v210), o bien vídeo de 8 bits sin comprimir (4:2:2 UYVU).

Previsualización del procesamiento La calidad de reproducción de los archivos no nativos no procesados no es tan elevada como la calidad de los mismos en sus plataformas nativas. Por ejemplo, los archivos AVI no se reproducen tan bien en Mac OS como lo hacen en Windows. Premiere Pro procesa los archivos de previsualización para archivos no nativos en la plataforma actual. Premiere Pro siempre procesa los archivos de previsualización en formato nativo. Una barra roja en la línea de tiempo indica qué secciones contienen archivos que necesitan procesamiento.

Métodos abreviados de teclado de Premiere Pro CC

Muchos comandos cuentan con el correspondiente método abreviado de teclado, para que pueda realizar las tareas usando el ratón lo menos posible. También puede crear métodos abreviados de teclado y editarlos.

Vídeo: Métodos abreviados de teclado

*Aprenda a ahorrar tiempo con los métodos abreviados de teclado incluidos y cree los suyos propios. (**Ver, 7 minutos**)*

Ir al principio

Métodos abreviados de teclado predeterminados en Premiere Pro CC

Resultado	Windows	Mac OS
Archivo		
Proyecto/Producción...	Ctrl + Alt + N	Opc + Cmd + N
Secuencia...	Ctrl + N	Cmd + N
Bandeja		Cmd + /
Título...	Ctrl + T	Cmd + T
Abrir proyecto/Producción...	Ctrl + O	Cmd + O
Explorar en Adobe Bridge...	Ctrl + Alt + O	Opc + Cmd + O
Cerrar proyecto	Ctrl + Mayús + W	Mayús + Cmd + W
Cerrar	Ctrl + W	Cmd + W
Guardar	Ctrl + S	Cmd + S
Guardar como...	Ctrl + Mayús + S	Mayús + Cmd + S
Guardar una copia...	Ctrl + Alt + S	Opc + Cmd + S
Capturar...	F5	F5
Captura por lotes...	F6	F6
Importar del navegador de medios	Ctrl + Alt + I	Opc + Cmd + I
Importar...	Ctrl + I	Cmd + I
Exportar		

Medios...	Ctrl + M	Cmd + M
Obtener propiedades para		
Selección...	Ctrl + Mayús + H	Mayús + Cmd + H
Salir	Ctrl + Q	
Editar		
Deshacer	Ctrl + Z	Cmd + Z
Rehacer	Ctrl + Mayús + Z	Mayús + Cmd + Z
Cortar	Ctrl + X	Cmd + X
Copiar	Ctrl + C	Cmd + C
Pegar	Ctrl + V	Cmd + V
Pegar inserción	Ctrl + Mayús + V	Mayús + Cmd + V
Pegar atributos	Ctrl + Alt + V	Opc + Cmd + V
Borrar	Supr	Suprimir
Eliminar rizo	Mayús + Supr	Mayús + Suprimir
Duplicar	Ctrl + Mayús + /	Mayús + Cmd + /
Seleccionar todo	Ctrl + A	Cmd + A
Cancelar selección de todo	Ctrl + Mayús + A	Mayús + Cmd + A
Buscar...	Ctrl + F	Cmd + F
Editar original	Ctrl + E	Cmd + E
Métodos abreviados de teclado	Ctrl + Alt + K	Cmd + Opc + K
Clip		
Crear subclip...	Ctrl + U	Cmd + U
Canales de audio...	Mayús + G	Mayús + G
Velocidad/duración...	Ctrl + R	Cmd + R
Insertar	,	,
Sobrescribir	.	.
Habilitar	Mayús + E	Mayús + Cmd + E
Vincular	Ctrl + l	Cmd + l
Agrupar	Ctrl + G	Cmd + G
Desagrupar	Ctrl + Mayús + G	Mayús + Cmd + G
Secuencia		
Procesar efectos en el área de trabajo/de entrada a salida	Intro	Retorno
Hacer coincidir fotograma	F	F
Fotograma de coincidencia inversa	Mayús + R	Mayús + R
Agregar edición	Ctrl + K	Cmd + K
Agregar edición a todas las pistas	Ctrl + Mayús + K	Mayús + Cmd + K
Edición de recorte	T	T
Ampliar la edición seleccionada hasta el Cabezal de reproducción	E	E
Aplicar transición de vídeo	Ctrl + D	Cmd + D

Aplicar transición de audio	Ctrl + Mayús + D	Mayús + Cmd + D
Aplicar transiciones predeterminadas a la selección	Mayús + D	Mayús + D
Levantar	;	;
Extraer	'	'
Aumentar	=	=
Reducir	-	-
Ir a espacio		
Siguiente en la secuencia	Mayús + ;	Mayús + ;
Antes en la secuencia	Ctrl + Mayús +;	Opc + ;
Ajustar	S	S
Marcador		
Marcar entrada	I	I
Marcar salida	O	O
Marcar clip	X	X
Marcar selección	/	/
Ir a entrada	Mayús + I	Mayús + I
Ir a salida	Mayús + O	Mayús + O
Borrar entrada	Ctrl + Mayús + I	Opc + I
Borrar salida	Ctrl + Mayús + O	Opc + O
Borrar entrada y salida	Ctrl + Mayús + X	Opc + X
Agregar marcador	M	M
Ir al marcador siguiente	Mayús + M	Mayús + M
Ir al marcador anterior	Ctrl + Mayús + M	Mayús + Cmd + M
Borrar el marcador actual	Ctrl + Alt + M	Opc + M
Borrar todos los marcadores	Ctrl + Alt + Mayús + M	Opc + Cmd + M
Alineación de tipo		
Izquierda	Ctrl + Mayús + L	Mayús + Cmd + L
Centro	Ctrl + Mayús + C	Mayús + Cmd + C
Derecha	Ctrl + Mayús + R	Mayús + Cmd + R
Tabulaciones...	Ctrl + Mayús + T	Mayús + Cmd + T
Plantillas...	Ctrl + J	Cmd + J
Seleccionar		
Siguiente objeto encima	Ctrl + Alt +]	Opc + Cmd +]
Siguiente objeto debajo	Ctrl + Alt + [	Opc + Cmd + [
Organizar		
Traer al frente	Ctrl + Mayús +]	Mayús + Cmd +]
Poner delante	Ctrl +]	Cmd +]
Enviar al fondo	Ctrl + Mayús + [	Mayús + Cmd + [
Poner detrás	Ctrl + [	Cmd + [
Ventana		
Espacio de trabajo		
Restablecer espacio de		

trabajo actual...	Alt + Mayús + 0	Opc + Mayús + 0
Mezclador de clip de audio	Mayús + 9	Mayús + 9
Mezclador de pista de audio	Mayús + 6	Mayús + 6
Controles de efectos	Mayús + 5	Mayús + 5
Efectos	Mayús + 7	Mayús + 7
Navegador de medios	Mayús + 8	Mayús + 8
Monitor de programa	Mayús + 4	Mayús + 4
Proyecto	Mayús + 1	Mayús + 1
Monitor de origen	Mayús + 2	Mayús + 2
Líneas de tiempo	Mayús + 3	Mayús + 3
Mostrar/Ocultar título de la aplicación	Ctrl+\	Cmd+\
Ayuda		
Ayuda de Adobe Premiere Pro...	F1	F1
Teclado...		
Agregar pistas para que coincidan con el origen		
Borrar fotograma de póster	Ctrl + Mayús + P	Opc + P
Cortar a cámara 1	Ctrl + 1	Ctrl + 1
Cortar a cámara 2	Ctrl + 2	Ctrl + 2
Cortar a cámara 3	Ctrl + 3	Ctrl + 3
Cortar a cámara 4	Ctrl + 4	Ctrl + 4
Cortar a cámara 5	Ctrl + 5	Ctrl + 5
Cortar a cámara 6	Ctrl + 6	Ctrl + 6
Cortar a cámara 7	Ctrl + 7	Ctrl + 7
Cortar a cámara 8	Ctrl + 8	Ctrl + 8
Cortar a cámara 9		Ctrl + 9
Reducir el volumen del clip	[	[
Reducir mucho el volumen del clip	Mayús + [	Mayús + [
Ampliar todas las pistas	Mayús + =	Mayús + =
Exportar fotograma	Ctrl + Mayús + E	Mayús + E
Ampliar siguiente edición hasta Cabezal de reproducción	Mayús + W	Mayús + W
Ampliar edición anterior hasta cabezal de reproducción	Mayús + Q	Mayús + Q
Paneles		
Menú del panel Mezclador de audio		
Mostrar/ocultar pistas...	Ctrl + Alt + T	Opc + Cmd + T
Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Solo entrada(s) de contador	Ctrl + Mayús + I	Ctrl + Mayús + I

Panel Captura		
Grabar vídeo	V	V
Grabar audio	A	A
Expulsar	E	E
Avance rápido	F	F
Ir a punto de entrada	Q	Q
Ir a punto de salida	W	W
Grabar	G	G
Rebobinar	R	R
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha
Detener	S	S
Menú del panel Controles de efectos		
Eliminar efecto seleccionado	Retroceso	Supr
Menú del panel Efectos		
Nueva bandeja personalizada	Ctrl + /	Cmd + /
Eliminar elemento personalizado	Retroceso	Supr
Menú del panel Historial		
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha
Eliminar	Retroceso	Supr
Abrir en monitor de origen	Mayús + O	Mayús + O
Directorio padre	Ctrl + Arriba	Cmd + Arriba
Seleccionar una lista de directorios	Mayús + Izquierda	Mayús + Izquierda
Seleccionar una lista de medios	Mayús + Derecha	Mayús + Derecha
Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Reproducir	Espacio	Espacio
Ir al punto de edición siguiente	Abajo	Abajo
Ir al punto de edición anterior	Arriba	Arriba
Conmutar Reproducir/Detener	Espacio	Espacio
Conmutar grabación activada/desactivada	0	0
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha
Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Herramientas		
Herramienta Selección	V	V
Herramienta Seleccionar pista	A	A

Herramienta Editar rizo	B	B
Herramienta Editar desplazamiento	N	N
Herramienta Ampliar velocidad	R	R
Herramienta Cuchilla	C	C
Herramienta Desplazar	Y	Y
Herramienta Deslizar	U	U
Herramienta Pluma	P	P
Herramienta Mano	H	H
Herramienta Zoom	Z	Z

Multicámara

Resultado	Windows	Mac OS
Ir al punto de edición siguiente	Abajo	Abajo
Ir al punto de edición siguiente de cualquier pista	Mayús + Abajo	Mayús + Abajo
Ir al punto de edición anterior	Arriba	Arriba
Ir al punto de edición anterior de cualquier pista	Mayús + Arriba	Mayús + Arriba
Ir al final del clip seleccionado	Mayús + Fin	Mayús + Fin
Ir al inicio del clip seleccionado	Mayús + Inicio	Mayús + Inicio
Ir al final de secuencia/clip	Fin	Fin
Ir al inicio de secuencia/clip	Inicio	Inicio
Aumentar el volumen del clip	]	]
Aumentar mucho el volumen del clip	Mayús +]	Mayús +]
Maximizar o restaurar fotograma activo	Mayús + `	Mayús + `
Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor	`	`
Minimizar todas las pistas	Mayús + -	Mayús + -
Probar	Mayús + K	Mayús + K
Reproducir de entrada a salida	Ctrl + Mayús + Espacio	Opc + K
Reproducir de entrada a salida con predesplazamiento/postdesplazamiento	Mayús + Espacio	Mayús + Espacio
Reproducir desde cabezal de reproducción hasta punto de salida	Ctrl + Espacio	Ctrl + Espacio
Conmutar entre reproducir y detener	Espacio	Grabar voz en off
Mostrar secuencia anidada	Ctrl + Mayús +	Mayús + T

	F	
Recortar con rizo la edición siguiente hasta el cabezal de reproducción	W	W
Recortar con rizo la edición anterior hasta el cabezal de reproducción	Q	Q
Seleccionar cámara 1	1	1
Seleccionar cámara 2	2	2
Seleccionar cámara 3	3	3
Seleccionar cámara 4	4	4
Seleccionar cámara 5	5	5
Seleccionar cámara 6	6	6
Seleccionar cámara 7	7	7
Seleccionar cámara 8	8	8
Seleccionar cámara 9	9	9
Seleccionar cuadro de búsqueda	Mayús + F	Mayús + F
Seleccionar clip en el cabezal de reproducción	D	D
Seleccionar clip siguiente	Ctrl + Abajo	Cmd + Abajo
Seleccionar panel siguiente	Ctrl + Mayús + .	Ctrl + Mayús + .
Seleccionar clip anterior	Ctrl + Arriba	Cmd + Arriba
Seleccionar panel anterior	Ctrl + Mayús + ,	Ctrl + Mayús + ,
Definir fotograma de póster	Mayús + P	Cmd + P
Trayecto izquierdo	J	J
Trayecto derecho	L	L
Trayecto lento izquierda	Mayús + J	Mayús + J
Trayecto lento derecha	Mayús + L	Mayús + L
Detención de trayecto	K	K
Retroceder	Izquierda	Izquierda
Retroceder cinco fotogramas/unidades	Mayús + Izquierda	Mayús + Izquierda
Avanzar	Derecha	Derecha
Avanzar cinco fotogramas/unidades	Mayús + Derecha	Mayús + Derecha
Conmutar todos los destinos de audio	Ctrl + 9	Cmd + 9
Conmutar el audio de todas las fuentes	Ctrl + Alt + 9	Opc + Cmd + 9

Conmutar el vídeo de todas las fuentes	Ctrl + Alt + 0	Opc + Cmd + 0
Conmutar todos los destinos de vídeo	Ctrl + 0	Cmd + 0
Conmutar audio durante el borrado	Mayús + S	Mayús + S
Conmutar el modo del mezclador de audio de la superficie de control		
Conmutar pantalla completa	Ctrl + `	Ctrl + `
Conmutar vista multicámara	Mayús + 0	Mayús + 0
Conmutar tipo de recorte	Mayús + T	Ctrl + T
Recortar hacia atrás	Ctrl + Izquierda	Opc + Izquierda
Recortar hacia atrás varios	Ctrl + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Izquierda
Recortar hacia delante	Ctrl + Derecha	Opc + Derecha
Recortar hacia delante varios	Ctrl + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Derecha
Recortar la edición siguiente hasta el cabezal de reproducción	Ctrl + Alt + W	Opc + W
Recortar la edición anterior hasta el cabezal de reproducción	Ctrl + Alt + Q	Opc + Q

Panel Proyecto

Resultado	Windows	Mac OS
Espacio de trabajo 1	Alt + Mayús + 1	Opc + Mayús + 1
Espacio de trabajo 2	Alt + Mayús + 2	Opc + Mayús + 2
Espacio de trabajo 3	Alt + Mayús + 3	Opc + Mayús + 3
Espacio de trabajo 4	Alt + Mayús + 4	Opc + Mayús + 4
Espacio de trabajo 5	Alt + Mayús + 5	Opc + Mayús + 5
Espacio de trabajo 6	Alt + Mayús + 6	Opc + Mayús + 6
Espacio de trabajo 7	Alt + Mayús + 7	Opc + Mayús + 7
Espacio de trabajo 8	Alt + Mayús + 8	Opc + Mayús + 8
Espacio de trabajo 9	Alt + Mayús + 9	Opc + Mayús + 9
Zoom a secuencia	\	\
Extender la selección hacia arriba	Mayús + Arriba	Mayús + Arriba
Bajar la selección	Abajo	Abajo
Mover la selección al final	Fin	Fin

Mover la selección al inicio	Inicio	Inicio
Mover la selección a la izquierda	Izquierda	Izquierda
Avanzar la selección una página	Av Pág	Av Pág
Retroceder la selección una página	Re Pág	Re Pág
Mover la selección a la derecha	Derecha	Derecha
Subir la selección	Arriba	Arriba
Campo de columna siguiente	Tabulador	Tabulador
Campo de fila siguiente	Intro	Retorno
Abrir en monitor de origen	Mayús + O	Mayús + O
Campo de columna anterior	Mayús + Tab	Mayús + Tab
Campo de fila anterior	Mayús + Intro	Mayús + Retorno
Tamaño siguiente de miniatura	Mayús +]	Mayús +]
Tamaño anterior de miniatura	Mayús + [	Mayús + [
Conmutar vista	Mayús + \	Mayús + \

Panel Línea de tiempo

Resultado	Windows	Mac OS
Agregar marcador de clip	Ctrl + 1	
Borrar selección	Retroceso	Supr
Reducir la altura de las pistas de audio	Alt + -	Opc + -
Reducir la altura de las pistas de vídeo	Ctrl + -	Cmd + -
Aumentar la altura de las pistas de audio	Alt + =	Opc + =
Aumentar la altura de las pistas de vídeo	Ctrl + =	Cmd + =
Empujar la selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Alt + Mayús + Izquierda	Mayús + Cmd + Izquierda
Empujar la selección de clip hacia la izquierda un fotograma	Alt + Izquierda	Cmd + Izquierda
Empujar la selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Alt + Mayús + Derecha	Mayús + Cmd + Derecha
Empujar la selección de clip hacia la derecha un fotograma	Alt + Derecha	Cmd + Derecha
Eliminar rizo	Alt + Retroceso	Opc + Supr

Definir punto de entrada de la barra del área de trabajo	Alt + [	Opc + [
Definir punto de salida de la barra del área de trabajo	Alt +]	Opc +]
Mostrar pantalla siguiente	Av Pág	Av Pág
Mostrar pantalla anterior	Re Pág	Re Pág
Deslizar selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Alt + Mayús + ,	Opc + Mayús + ,
Deslizar selección de clip hacia la izquierda un fotograma	Alt + ,	Opc + ,
Deslizar selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Alt + Mayús + .	Opc + Mayús + .
Deslizar selección de clip hacia la derecha un fotograma	Alt + .	Opc + .
Desplazar selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Ctrl + Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Cmd + Izquierda
Desplazar selección de clip hacia la izquierda un fotograma	Ctrl + Alt + Izquierda	Opc + Cmd + Izquierda
Desplazar selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Ctrl + Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Cmd + Derecha
Desplazar selección de clip hacia la derecha un fotograma	Ctrl + Alt + Derecha	Opc + Cmd + Derecha

Titulador

Resultado	Windows	Mac OS
Herramienta Arco	A	A
Negrita	Ctrl + B	Cmd + B
Reducir espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Izquierda
Reducir espaciado manual una unidad	Alt + Izquierda	Opc + Izquierda
Reducir interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Abajo	Opc + Mayús + Abajo
Reducir interlineado una unidad	Alt + Abajo	Opc + Abajo
Reducir el tamaño del texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Cmd + Izquierda
Reducir el tamaño del texto un punto	Ctrl + Alt + Izquierda	Opc + Cmd + Izquierda
Herramienta Elipse	E	E

Aumentar espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Derecha
Aumentar espaciado manual una unidad	Alt + Derecha	Opc + Derecha
Aumentar interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Arriba	Opc + Mayús + Arriba
Aumentar interlineado una unidad	Alt + Arriba	Opc + Arriba
Aumentar el tamaño del texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Cmd + Derecha
Aumentar el tamaño del texto un punto	Ctrl + Alt + Derecha	Opc + Cmd + Derecha
Insertar símbolo de copyright	Ctrl + Alt + Mayús + C	Opc + Mayús + Cmd + C
Insertar símbolo registrado	Ctrl + Alt + Mayús + R	Opc + Mayús + Cmd + R
Cursiva	Ctrl + I	Cmd + I
Herramienta Línea	L	L
Empujar objeto seleccionado hacia abajo cinco píxeles	Mayús + Abajo	Mayús + Abajo
Empujar objeto seleccionado hacia abajo un píxel	Abajo	Abajo
Empujar objeto seleccionado hacia la izquierda cinco píxeles	Mayús + Izquierda	Mayús + Izquierda
Empujar objeto seleccionado hacia la izquierda un píxel	Izquierda	Izquierda
Empujar objeto seleccionado hacia la derecha cinco píxeles	Mayús + Derecha	Mayús + Derecha
Empujar objeto seleccionado hacia la derecha un píxel	Derecha	Derecha
Empujar objeto seleccionado hacia arriba cinco píxeles	Mayús + Arriba	Mayús + Arriba
Empujar objeto seleccionado hacia arriba un píxel	Arriba	Arriba
Herramienta Tipo de trazado		
Herramienta Pluma	P	P
Colocar objetos en margen seguro de título inferior	Ctrl + Mayús + D	Mayús + Cmd + D
Colocar objetos en margen seguro de título izquierdo	Ctrl + Mayús + F	Mayús + Cmd + F
Colocar objetos en margen seguro de título superior	Ctrl + Mayús + O	Mayús + Cmd + O

Herramienta Rectángulo	R	R
Herramienta Rotación	O	O
Herramienta Selección	V	V
Herramienta Texto	T	T
Subrayado	Ctrl + U	Cmd + U
Herramienta Texto vertical	C	C
Herramienta Cuña	W	W

Panel Control de recorte

Resultado	Windows	Mac OS
Foco en entrada y salida	Alt + 1	Opc + 1
Foco en lado de entrada	Alt + 3	Opc + 3
Foco en lado de salida	Alt + 2	Opc + 2
Bucle	Ctrl + L	Cmd + L
Recortar hacia atrás mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Izquierda	Opc + Mayús + Izquierda
Recortar hacia atrás un fotograma	Alt + Izquierda	Opc + Izquierda
Recortar hacia delante mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Derecha	Opc + Mayús + Derecha
Recortar hacia delante un fotograma	Alt + Derecha	Opc + Derecha

Ir al principio

Búsqueda de métodos abreviados de teclado

Para encontrar los métodos abreviados de teclado de una herramienta, un botón o un comando de menú, realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Si se trata de una herramienta o un botón, coloque el puntero encima de ese elemento hasta que aparezca la información sobre herramientas correspondiente. Si está disponible, el método abreviado de teclado aparece en la información sobre herramienta tras la descripción de la misma.
- Si se trata de comandos de menú, busque el método abreviado de teclado a la derecha del comando.
- Para encontrar los métodos abreviados de teclado más utilizados que no se muestran en informaciones sobre herramientas ni menús, consulte las tablas de este artículo. Para obtener una lista completa de métodos abreviados predeterminados y actuales, seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- Utilice el campo de búsqueda del cuadro de diálogo Personalización del teclado para

buscar comandos específicos rápidamente.

Para obtener más información sobre el uso de los métodos abreviados de teclado de Apple Final Cut Pro o Avid Media Composer en Adobe Premiere Pro, la personalización de métodos abreviados de teclado y la transferencia de métodos abreviados de teclado personalizados a otro sistema, consulte este vídeo de Kevin Monahan y Karl Soule en AdobeTV.

Ir al principio

Personalización o carga de métodos abreviados de teclado

Los métodos abreviados se pueden establecer para coincidir con otros métodos abreviados de otras aplicaciones que se utilicen. Si están disponibles otros conjuntos, puede seleccionarlos desde el menú Conjunto del cuadro de diálogo Personalización del teclado.

1. Para personalizar los métodos abreviados de teclado, elija una de las siguientes opciones:
   - En Windows, elija Edición > Métodos abreviados de teclado
   - En Mac OS, elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.
2. En el cuadro de diálogo Personalización del teclado, seleccione una opción del menú:

   Aplicación Muestra los comandos de la barra de menús, organizados por categoría.

   Paneles Muestra los comandos asociados a menús y paneles.

   Herramientas Muestra una lista de los iconos de las herramientas.
3. En la columna Comando, vea el comando para el que desea crear o modificar un método abreviado de teclado. Si es necesario, haga clic en el triángulo que aparece junto al nombre de una categoría para que se muestren los comandos que contiene.
4. Haga clic en el campo de método abreviado del elemento para seleccionarlo.
5. Escriba el método abreviado de teclado que desea utilizar para el elemento. El cuadro de diálogo Personalización del teclado muestra un aviso si el método abreviado seleccionado ya está uso.
6. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para borrar un método abreviado y devolverlo al comando que en un principio lo tenía, haga clic en Deshacer.
   - Para ir al comando que previamente tenía asignado el método abreviado, haga clic en Ir a.
   - Para eliminar simplemente el método abreviado que ha escrito, haga clic en Borrar.
   - Para volver a introducir el método abreviado que escribió con anterioridad, haga clic en Rehacer.
7. Repita el procedimiento para introducir tantos métodos abreviados de teclado como desee. Cuando haya terminado, haga clic en Guardar como, escriba un nombre para el conjunto de teclas y, a continuación, haga clic en Guardar.

   Nota: *El sistema operativo reserva algunos comandos. Estos comandos no se pueden reasignar a Premiere Pro. De igual manera, no se pueden asignar las teclas de más (+) ni menos (-) del teclado numérico, ya que son necesarias para introducir valores de código de tiempo relativos. No obstante, sí se puede asignar la tecla menos (–) del teclado principal.*

Ir al principio

Copia de los métodos abreviados de teclado de un equipo a otro

Sincronización de los métodos abreviados de teclado con Creative Cloud

Premiere Pro CC permite sincronizar los métodos abreviados de teclado entre equipos de forma fácil y simple con la función Configuración de sincronización. Con Configuración de sincronización, puede cargar los métodos abreviados de teclado personalizados de su equipo en Creative Cloud. A continuación, puede sincronizar los métodos abreviados de teclado desde Creative Cloud a cualquier otro equipo.

Para obtener más información, consulte Sincronización de ajustes con Adobe Creative Cloud.

Nota: *Los métodos abreviados de teclado solo se sincronizan para la misma plataforma y no entre las plataformas Windows y Mac OS. Es decir, los métodos abreviados de teclado creados para Windows solo se sincronizan con un equipo con Windows. Los métodos abreviados de teclado de Mac OS sólo se sincronizan con un equipo con Mac OS.*

Copia manual de métodos abreviados de teclado

Puede copiar los métodos abreviados de teclado personalizados de un equipo a otro, o en otra ubicación del equipo.

1. Busque los métodos abreviados de teclado (archivo .kys) que desee copiar en otro equipo.

   La ubicación del archivo de métodos abreviados de teclado personalizados depende de si se ha iniciado sesión en la configuración de sincronización de Creative Cloud en Premiere Pro CC o no.

   Sesión iniciada en la configuración de sincronización de Creative Cloud

   - Win: Users\[nombre del usuario]\Documents\Adobe\Premiere Pro\[versión]\Profile-CreativeCloud-\Win\
   - Mac: Users/[nombre de usuario]/Documents/Adobe/Premiere Pro/[versión]/Profile-CreativeCloud-/Mac/

   Sin iniciar sesión en la configuración de sincronización de Creative Cloud

   - Win: Users\[nombre de usuario]\Documents\Adobe\Premiere Pro\[versión]\Profile-username\Win\
   - Mac: Users/[nombre de usuario]/Documents/Adobe/Premiere Pro/[versión]/Profile-username/Mac/

   [versión] puede ser 7.0 o 8.0

2. Copie los métodos abreviados de teclado (archivo .kys) y péguelos en la ubicación de archivo requerida.

   Para copiar el archivo de métodos abreviados de teclado en una ubicación de un equipo diferente, copie el archivo .kys en una unidad extraíble, como una unidad de memoria USB. A continuación, copie el archivo .kys desde la unidad extraíble en la ubicación adecuada en el nuevo equipo.

Ir al principio

Asignación de varios métodos abreviados de teclado a un comando

Puede asignar varios métodos abreviados de teclado a un único comando.

El cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado muestra el método abreviado de teclado como un botón editable, lo cual le permite cambiar, añadir múltiples métodos abreviados o eliminar métodos abreviados.

Adición de métodos abreviados adicionales

Para añadir un método abreviados a un comando, haga clic a la derecha de un método abreviado existente. Si no hay ningún método abreviado existente, haga clic en cualquier parte de la columna Método abreviado. Se crea un nuevo botón de método abreviado en el que puede especificar el método abreviado.

Edición de un método abreviado

Para editar un método abreviado, haga clic en el texto del método abreviado en la columna Método abreviado. El texto se sustituye por un botón editable. Escriba el método abreviado de teclado que desea utilizar. Si el método abreviado que ha introducido ya está en uso, aparece una alerta.

Eliminación de un método abreviado

Para eliminar un método abreviado, haga clic en "**x**" del botón editable del método abreviado.

Ir al principio

Eliminación de métodos abreviados de teclado

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - En Windows, elija Edición > Métodos abreviados de teclado
   - En Mac OS, elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para eliminar un método abreviado, seleccione el método abreviado que desee eliminar y haga clic en Borrar.
   - Para eliminar un conjunto de métodos abreviados, seleccione el conjunto de teclas del menú Conjunto y haga clic en Eliminar. Cuando el cuadro de diálogo de advertencia se lo indique, haga clic en Eliminar para confirmar su elección.

Ir al principio

Impresión de métodos abreviados de teclado

A muchos editores les gusta tener un documento de métodos abreviados de teclado para consultarlo y realizar búsquedas. Premiere Pro permite copiar y pegar los métodos abreviados de teclado en un documento e imprimirlo. También hay páginas en la documentación de ayuda que puede imprimir o guardar como archivo PDF.

Tanto si copia o pega en un documento, como si imprime un archivo PDF o inspecciona el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, tenga en cuenta los comandos disponibles que se pueden asignar al teclado. Puede agregar nuevos métodos abreviados de teclado para obtener un flujo de trabajo con mayor utilización del teclado.

Imprimir una hoja de cálculo de los métodos abreviados de teclado

Es posible pegar las listas de los métodos abreviados de teclado desde el cuadro de diálogo Personalización del teclado en un documento de texto, como una hoja de cálculo, desde el que podrá imprimirlos. La ventaja del método de copia y pegado es que también podrá ver los métodos abreviados de teclado personalizados. Si selecciona Final Cut Pro, Avid Media Composer o Métodos abreviados de teclado personalizados se imprimirán dichos métodos abreviados de teclado.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Presione Ctrl + Mayús y, a continuación, elija Editar > Métodos abreviados de teclado (Windows).
  - Pulse Comando + Mayús y, a continuación, elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
- Haga clic en el botón Portapapeles.
- Inicie un nuevo documento en un editor de texto, o bien en un programa de hojas de cálculo.
- Pegue el contenido del portapapeles en el documento.
- Guarde el documento e imprímalo.

Imprimir un PDF de los métodos abreviados de teclado

Puede imprimir un PDF de los métodos abreviados de teclado existentes en los artículos siguientes de la Ayuda:

Premiere Pro CC (Windows)
Premiere Pro CC (Mac)

Abra el artículo sobre métodos abreviados de teclado en un navegador web e imprímalo.

Flujo de trabajo básico

Los pasos para la edición de vídeo, desde la importación o captura a la salida final, forman su flujo de trabajo. El flujo de trabajo básico describe los pasos más generales que realizaría para la mayoría de proyectos. Tipos específicos de flujos de trabajo, como el de P2 o el flujo de trabajo entre plataformas, explican los ajustes más importantes, las variaciones o elementos específicos de cada tipo.

La revisión de todo el flujo de trabajo de una producción antes de crear un proyecto y una primera secuencia puede ayudarle a optimizar Adobe Premiere Pro para las necesidades de esa producción. También puede ayudarle a planificar las necesidades especiales de su producción en cualquier paso concreto. Por ejemplo, si antes de comenzar se conocen los parámetros del material de archivo, puede seleccionar los mejores ajustes preestablecidos de la secuencia para la producción.

Encontrará recursos que optimicen el sistema, el flujo de trabajo y Premiere Pro para mejorar su productividad en esta entrada del blog After Effects Region of Interest.

Tanto si utiliza Adobe Premiere Pro para editar vídeo destinado a la difusión, DVD o Internet, seguramente mantendrá un flujo de trabajo como el que se muestra a continuación. Desplácese al final de esta página para ver tutoriales recomendados por Adobe sobre los conceptos básicos del flujo de trabajo.

Ir al principio

Antes de comenzar a editar

Antes de comenzar a editar en Premiere Pro, será necesario disponer del material de archivo para trabajar. Puede filmar su propio material de archivo o trabajar con material de archivo de otros usuarios. También puede trabajar con gráficos, archivos de audio, etc.

Para muchos proyectos en los que va a trabajar no es necesario disponer de un guión. Sin embargo, a veces se escribe un guión, especialmente en el caso de proyectos teatrales. Puede escribir el guion y organizar los detalles de producción con Adobe Story.

Mientras filma y organiza las tomas y toma notas de registro. También puede ajustar y controlar el material de archivo conforme filma, realizando la captura directamente en una unidad.

Es importante tener en cuenta que el uso de Adobe Story no es necesario para la edición con Adobe Premiere Pro. El guión y la toma de notas en el escenario son pasos opcionales para ayudarle a organizar un proyecto antes de empezar.

Ir al principio

Introducción a la edición

Después de haber obtenido el material de archivo, siga los pasos de introducción a la edición con Premiere Pro.

1. Iniciar o abrir un proyecto

Abra un proyecto existente o inicie uno nuevo desde la pantalla de inicio de Premiere Pro.

Si se inicia un nuevo proyecto, se inicia el cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Desde el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, puede especificar el nombre y la ubicación del archivo de proyecto, el formato de captura de vídeo y otros ajustes de su proyecto. (Consulte Creación y modificación de proyectos.) Cuando haya seleccionado una configuración en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, haga clic en Aceptar.

Cuando haya salido del cuadro de diálogo Nuevo proyecto, aparecerá el cuadro de diálogo Nueva secuencia. Elija el ajuste preestablecido de secuencia del cuadro de diálogo que coincida con la configuración del material de archivo. En primer lugar, abra la carpeta del tipo de cámara, después la carpeta de velocidad de fotogramas (si fuera necesario), y, a continuación, haga clic en un ajuste preestablecido. Dé un nombre a la secuencia en la parte inferior del cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Si necesita ayuda para elegir un ajuste preestablecido de secuencia, consulte esta entrada de la sección de preguntas habituales: “Cómo elegir los ajustes de secuencia correctos”.

Para abrir un proyecto existente, haga clic en un vínculo en Abrir un elemento reciente en la pantalla de inicio de Premiere Pro. Tras hacer clic en un vínculo, se iniciará el proyecto.

2. Capturar e importar vídeo y audio

Para los recursos basados en archivos, con el Navegador de medios puede importar archivos desde los orígenes de su equipo en cualquiera de los formatos de los medios principales. Cada archivo que capture o importe automáticamente se convertirá en un clip del panel Proyecto.

De forma alternativa, mediante el panel Captura, capture material de archivo directamente desde una videocámara o VTR. Con el hardware adecuado, puede digitalizar y capturar otros formatos, desde VHS hasta HDTV.

También puede importar una amplia variedad de medios digitales, incluyendo vídeo, audio e imágenes fijas. Premiere Pro también importa material gráfico de Adobe® Illustrator® o archivos con capas de Photoshop® y convierte proyectos de After Effects® para conseguir un flujo de trabajo uniforme e integrado. Puede crear medios sintéticos, como barras de colores estándar, fondos de colores y una cuenta atrás. (Consulte Acerca de la captura y digitalización.)

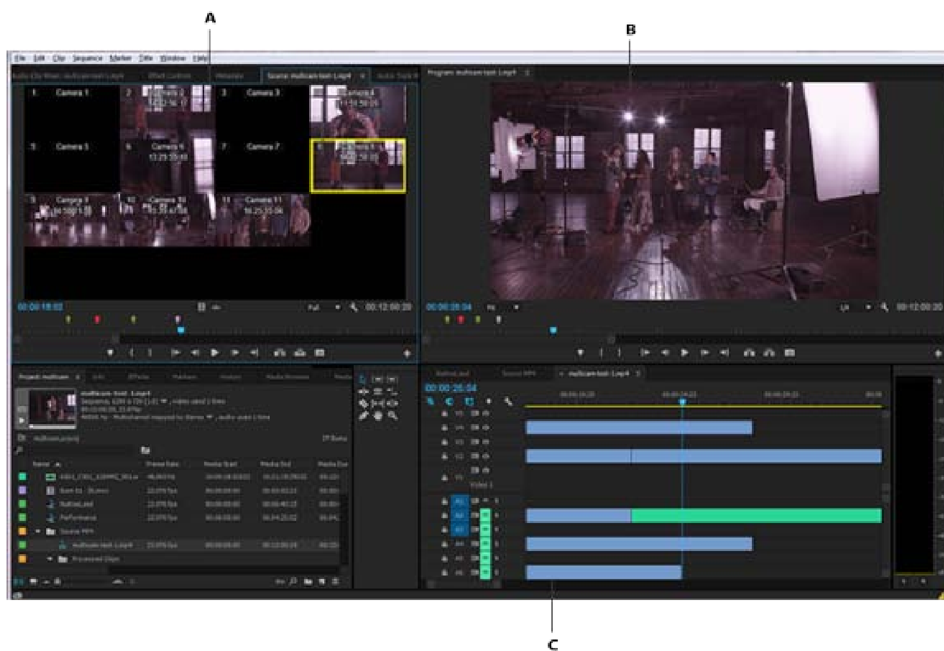
También puede utilizar Adobe® Bridge para organizar y buscar los archivos de medios. A continuación, utilice el comando Place (Colocar) en Adobe Bridge para colocar los archivos directamente en Premiere Pro.

En el panel Proyecto puede etiquetar, categorizar y agrupar el material de archivo en bandejas para mantener organizados los proyectos complejos. Puede abrir varias bandejas de forma simultánea, cada una en su propio panel, o bien puede anidar bandejas, una dentro de otra. Con la vista Icono del panel Proyecto, puede organizar los clips en una bandeja con estilo de guión gráfico para visualizar o montar rápidamente una secuencia.

Nota: *Antes de capturar o importar audio, asegúrese de establecer las opciones Preferencias > Audio > Formato de pista predeterminada para que coincidan con el formato de canal deseado.*

3. Ensamblar y precisar secuencias

Con el Monitor de origen puede visualizar clips, ajustar puntos de edición y marcar otros fotogramas importantes antes de agregar clips a una secuencia. Si le resulta conveniente, puede dividir un clip maestro en varios subclips, cada uno de ellos con sus propios puntos de entrada y salida. Puede visualizar audio como una forma de onda detallada y editarlo con precisión de muestra.



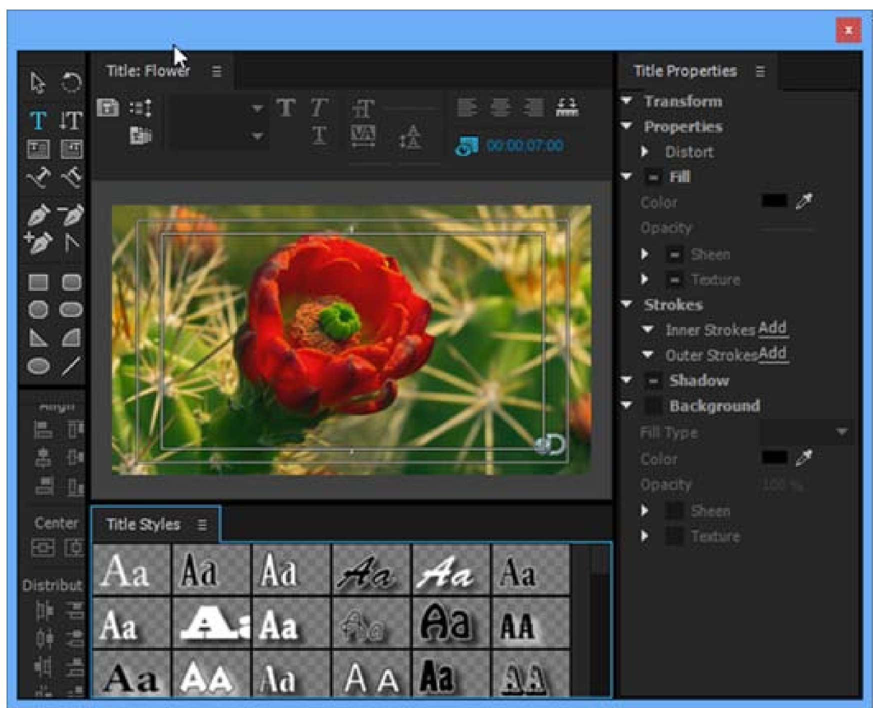
A: Monitor de origen, B: Monitor de programa, C: Panel Línea de tiempo

Puede agregar clips a una secuencia en el panel Línea de tiempo si los arrastra al panel o si utiliza los botones Insertar o Sobrescribir en el Monitor de origen. Puede ensamblar automáticamente os clips en una secuencia que refleje su orden en el panel proyecto. Puede visualizar la secuencia editada en el monitor de programa o ver el vídeo de alta calidad y a pantalla completa en un monitor de televisión adjunto. (Consulte Paneles Línea de tiempo y Adición de clips a una secuencia.)

Precise las secuencias manipulando clips en el panel Línea de tiempo, con herramientas sensibles al contexto o herramientas del panel Herramientas. Use el Control de recorte especializado para afinar el punto de corte entre los clips. Mediante la anidación de secuencias (usando una secuencia como un clip dentro de otra secuencia), puede crear efectos que no conseguiría de otro modo.

4. Añadir títulos

Mediante el Titulador con funciones completas de Premiere Pro, puede crear títulos fijos con estilo, desplazamientos de títulos o arrastres de título que podrá superponer fácilmente sobre el vídeo. Si lo prefiere, puede modificar una gran variedad de plantillas de título proporcionadas. Como con cualquier clip, puede editar, atenuar, animar o agregar efectos en los títulos de una secuencia. (Consulte Creación y edición de títulos.)



Titulador

5. Añadir transiciones y efectos

El panel Efectos incluye una lista exhaustiva de transiciones y efectos que puede aplicar a los clips de una secuencia. Puede ajustar estos efectos, además del movimiento, la opacidad y la ampliación de la velocidad variable de un clip mediante el panel Controles de efectos. El panel Controles de Efectos también le permite animar las propiedades de un clip mediante técnicas de fotogramas clave tradicionales. Al ajustar las transiciones, el panel Controles de efectos muestra controles diseñados especialmente para esta tarea. Alternativamente, puede visualizar y ajustar transiciones y fotogramas clave de efectos de un clip en un panel Línea de tiempo. (Consulte Descripción general de las transiciones: aplicación de transiciones y Aplicación de efectos a clips.)

6. Mezclar audio

Para realizar ajustes de audio basados en pistas, el Mezclador de pista de audio emula con fidelidad una mesa de mezclas de audio con funciones completas, con reguladores para la panorámica y la transición, envíos y efectos. Premiere Pro guarda los ajustes en tiempo real. Con una tarjeta de sonido compatible, puede grabar audio mediante el mezclador de sonido o mezclar audio para conseguir sonido 5.1 envolvente. Para obtener más información, consulte Mezcla de pistas y clips de audio.

7. Exportar

Entregue la secuencia editada en el medio que desee: cinta, DVD, Disco Blu-ray o archivo de película. Con Adobe Media Encoder puede personalizar los ajustes de MPEG-2, MPEG-4, FLV y otros códecs según las necesidades de la audiencia. Para obtener más información, consulte Tipos de exportación.

Ir al principio

Uso de distintas plataformas

Es posible trabajar en un proyecto en distintas plataformas informáticas. Por ejemplo, puede empezar en Windows y continuar en Mac OS. Sin embargo, pocas funciones cambiarán cuando el proyecto pase de una plataforma a la otra.

Ajustes de secuencia Los proyectos se pueden crear en una plataforma y moverse de una a otra. Premiere Pro establece los ajustes de secuencia equivalentes para la segunda plataforma, si existe una equivalente. Por ejemplo, se puede crear un proyecto de DV que contenga ajustes de control de dispositivo y captura DV en Windows. Cuando el proyecto se abra en Mac OS, Premiere Pro establece los ajustes de control de dispositivo y captura DV para Mac adecuados. Al guardar el proyecto también se guardan estos ajustes para Mac OS. Premiere Pro traduce estos ajustes a los ajustes de Windows si el proyecto se va a abrir posteriormente en la plataforma Windows.

Efectos Todos los efectos de vídeo disponibles en Mac OS también lo están en Windows. Los efectos de Windows que no están disponibles en Mac aparecerán como efectos sin conexión si ese proyecto se abre en un Mac. Estos efectos se denominan "Solo Windows" en la Ayuda de Premiere Pro. Todos los efectos de audio están disponibles en ambas plataformas. Los ajustes preestablecidos de efectos funcionarán en ambas plataformas (salvo que los ajustes preestablecidos se apliquen en un efecto que no esté disponible en una plataforma determinada).

Ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder Los ajustes preestablecidos creados en una plataforma no están disponibles en la otra.

Previsualización de archivos Los archivos de previsualización creados en una plataforma no están disponibles en la otra. Cuando se abre un proyecto en una plataforma diferente, Premiere Pro vuelve a procesar los archivos de previsualización. Cuando el proyecto se abre en su plataforma original, Premiere Pro procesa de nuevo los archivos de previsualización.

Archivos de alta profundidad de bits Mac OS no admite archivos AVI de Windows que contengan vídeo de 10 bits sin comprimir (4:2:2 v210), o bien vídeo de 8 bits sin comprimir (4:2:2 UYVU).

Previsualización del procesamiento La calidad de reproducción de los archivos no nativos no procesados no es tan elevada como la calidad de los mismos en sus plataformas nativas. Por ejemplo, los archivos AVI no se reproducen tan bien en Mac OS como lo hacen en Windows. Premiere Pro procesa los archivos de previsualización para archivos no nativos en la plataforma actual. Premiere Pro siempre procesa los archivos de previsualización en formato nativo. Una barra roja en la línea de tiempo indica qué secciones contienen archivos que necesitan procesamiento.

Compatibilidad con flujos de trabajo de realidad virtual

Premiere Pro admite la visualización de vídeo de realidad virtual en los paneles de monitor. También puede publicar vídeo de realidad virtual directamente en la web desde Premiere Pro en sitios como YouTube o Facebook.



Panel Monitor de vídeo de realidad virtual

Ir al principio

Configuración de los monitores para mostrar vídeo de realidad virtual

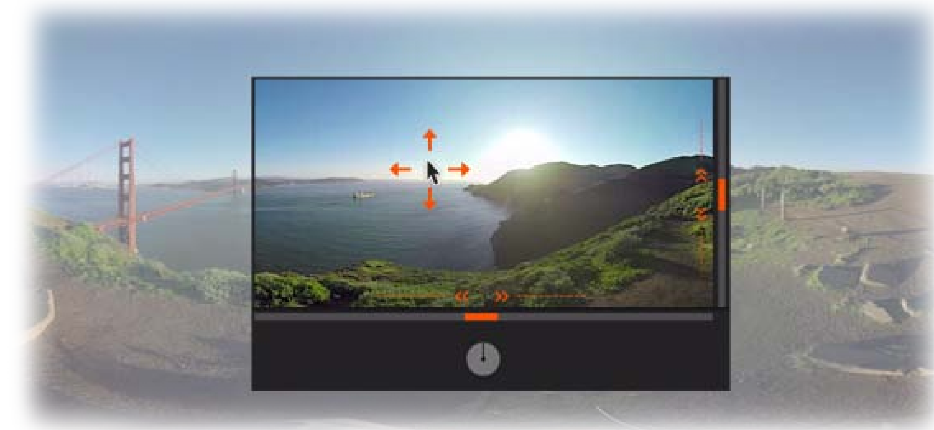
Para mostrar el vídeo de realidad virtual en una vista proyectada

1. Abra el cuadro de diálogo Configuración de vídeo de realidad virtual desde la configuración del monitor o en el menú contextual. En el cuadro de diálogo, configure Diseño de fotogramas (monoscópico o estereoscópico).
2. También tiene opciones para ajustar el Diseño estereoscópico, la Vista capturada horizontal y Vista capturada vertical y Vista de monitor horizontal y Vista de monitor vertical, que determinan el campo de visión del monitor al ver material de archivo de vídeo de realidad virtual.

Ir al principio

Configuración de vídeo de realidad virtual

Puede trabajar con varios formatos de vídeo de realidad virtual, hasta una esfera completa de 360 grados horizontales y 180 grados verticales de vista capturada, junto con la visión estereoscópica: Izquierda, Derecha y Anteojos. Puede elegir una vista del ojo izquierdo o derecho en el vídeo estereoscópico, o rojo/cian en el formato de anteojos. Premiere Pro permite trabajar con material de archivo de realidad virtual que se haya capturado en una vista que no represente una esfera de 360 grados. Puede configurar el campo de visión mostrado en el monitor, lo que le permite emular varias experiencias de visualización. Por ejemplo, Oculus Rift podría mostrar un campo de visión de 90 x 60 grados, mientras que YouTube muestra un campo de visión de 160 x 90 grados. Los monitores de programa y origen tienen sus propios ajustes de vídeo de realidad virtual individuales, que se guardan con el proyecto.



Configuración de vídeo de realidad virtual

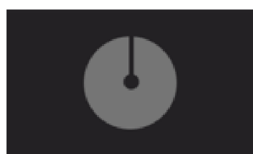
Después de configurar las opciones, seleccione Habilitar en el menú de ajustes para activar la visualización de vídeo de realidad virtual. Cuando está habilitado, el monitor muestra un campo de visión interactivo dentro de la proyección esférica. Los reguladores horizontal y vertical en la parte inferior y el borde derecho del fotograma de vídeo permiten ver una vista panorámica e inclinarla. Los valores numéricos junto a los reguladores muestran los grados actuales de panorámica e inclinación. Puede arrastrar y colocar estos valores para aplicar la panorámica o inclinar la vista, o puede hacer clic en ellos para introducir un valor numérico directamente.

Ir al principio

Panorámica de 360 grados

Utilice el dial de la parte inferior para ver una panorámica continua de 360 grados, que indica la dirección de la vista. Si hace doble clic dentro del fotograma de vídeo, se volverá a centrar la vista. Utilice cualquiera de estos métodos para cambiar la vista de forma interactiva durante la reproducción y con el vídeo en pausa.Para volver a la visualización normal del monitor, abra el menú de ajustes de monitor y anule la selección de Habilitar para el vídeo de realidad virtual.

También puede habilitar o deshabilitar la visualización de vídeo de realidad virtual mediante un botón que se puede acoplar a los botones de reproducción del monitor. Haga clic en el icono “+” de la esquina inferior derecha del monitor para abrir el editor de botones. Arrastre el botón “Conmutar visualización de vídeo de realidad virtual” fuera del editor y a la ubicación deseada del panel Monitor. Este botón conmuta entre la visualización normal del monitor y la visualización de vídeo de realidad virtual.



Ir al principio

Publicación del vídeo de realidad virtual

Para publicar su vídeo de realidad virtual en páginas web como YouTube y Facebook, debe utilizar formatos H.264, HEVC o QuickTime al codificar el vídeo. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, elija uno de estos formatos y, a continuación seleccione la ficha de ajustes Vídeo. Desplácese hacia abajo para seleccionar la casilla de verificación “El vídeo es de realidad virtual” y elija el diseño que coincida con sus medios en el menú emergente. Los metadatos añadidos al vídeo codificado indican que tiene contenido de vídeo de realidad virtual para que los editores lo reproduzcan correctamente.

El ajuste Estirar y rellenar en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación normalmente proporciona el mejor resultado para la mayoría de exportaciones del vídeo de realidad virtual. Seleccione la ficha de ajustes Publicar en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación para cargar este vídeo directamente a páginas web como YouTube o Facebook.

Nota: *Puede haber una demora después de finalizar la carga y antes de que el vídeo se pueda reproducir en el modo de realidad virtual.*

Vídeo: Flujo de trabajo de vídeo de realidad virtual

Aprenda a trabajar directamente con medios de realidad virtual, incluidos los medios estéreo, para poder editar secuencias, aplicar efectos especiales y crear proyectos de 360 grados etiquetados correctamente para los reproductores de medios.

(Ver, 5 minutos)

Configuración del proyecto

Creación y modificación de proyectos

Un *archivo de proyecto* almacena información acerca de secuencias y recursos, como ajustes para captura, transiciones y mezclas de audio. Además, el archivo del proyecto contiene los datos de todas las opciones de edición, como los puntos de entrada y salida para clips recortados y los parámetros para cada efecto. Premiere Pro crea una carpeta en el disco duro al comienzo de cada nuevo proyecto. De forma predeterminada, es ahí donde almacena los archivos que captura, los archivos de audio conformados y de previsualización que crea, y el propio archivo del proyecto.

En cada proyecto que se cree, Premiere Pro crea un archivo de proyecto. Este archivo contiene los ajustes que seleccione para cada secuencia, así como datos fundamentales acerca de los recursos, las decisiones de edición y los efectos utilizados en el proyecto.

Premiere Pro no almacena vídeo, audio ni imágenes fijas en el archivo del proyecto, solo almacena una referencia de cada uno de estos archivos, un *clip*, según el nombre y la ubicación del archivo cuando se importó. Si posteriormente mueve o elimina un archivo de origen o cambia su nombre, Premiere Pro no podrá encontrarlo automáticamente la próxima ve que abra el proyecto. En ese caso, Premiere Pro muestra el cuadro de diálogo Dónde está el archivo.

De forma predeterminada, cada proyecto incluye un único panel Proyecto. Este actúa como área de almacenamiento para todos los clips utilizados en el proyecto. Puede organizar los medios y las secuencias de un proyecto con las bandejas del panel Proyecto.

Un proyecto puede contener varias secuencias y los ajustes de las secuencias dentro del proyecto pueden ser diferentes entre ellas. En un único proyecto puede editar cada uno de los segmentos como secuencias independientes y, a continuación, combinarlos y formar un programa acabado mediante su anidación en una secuencia más larga. De la misma forma, puede guardar varias versiones de una secuencia, como secuencias separadas, en el mismo proyecto.

Nota: *No es necesario guardar copias de un proyecto al crear diferentes segmentos o versiones del mismo programa de vídeo. Solo ha de crear secuencias nuevas o duplicadas en un único archivo de proyecto.*

Tutorial de aprendizaje

Vea este tutorial para aprender a crear un proyecto y especificar opciones y ajustes generales del proyecto en Premiere Pro.

Ir al principio

Creación de un proyecto

Los proyectos pueden contener más de una secuencia y los ajustes de una secuencia pueden ser diferentes a los de otra. Premiere Pro solicitará ajustes para la primera secuencia cada vez que cree un proyecto nuevo. No obstante, puede cancelar este paso para crear un proyecto que no contenga secuencias.

1. (Opcional) Si planea capturar vídeo desde un dispositivo, conecte el dispositivo a su equipo con una conexión IEEE 1394 o SDI. A continuación, active el dispositivo y realice

una de las acciones siguientes:

- Si el dispositivo es una cámara, póngala en el modo de reproducción, que puede estar señalizado como VTR o VCR.
- Si el dispositivo es una platina, asegúrese de que la salida está definida correctamente.

Nota: *No ponga la cámara en ninguno de los modos de grabación, que pueden estar señalizados como Cámara o Película.*

2. Elija Nuevo proyecto en la pantalla de bienvenida que aparece cuando se inicia Premiere Pro o, una vez se ha abierto la aplicación, elija Archivo > Nuevo > Proyecto.
3. Desplácese a una ubicación en la que desee guardar el archivo de proyecto y haga clic en Aceptar.

   Nota: *Siempre que sea posible, especifique una ubicación y un nombre que no tenga que cambiar más tarde. De forma predeterminada, Premiere Pro almacena previsualizaciones procesadas, archivos de audio conformados y audio y vídeo capturado, en la carpeta donde se almacena el proyecto. Para mover un archivo de proyecto posteriormente, será necesario mover también sus archivos asociados.*

4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione un ajuste preestablecido o personalice ajustes para la primera secuencia del proyecto. Para obtener más información, consulte Creación de una secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.
   - Para crear un proyecto sin una secuencia, haga clic en Cancelar.
5. (Opcional) Si desea modificar la ubicación en la que Premiere Pro almacena varios tipos de archivos, especifique las ubicaciones completas en los discos. Consulte Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema.

   Nota: *Premiere Pro también admite vídeo con alta profundidad de bits (mayor de 8 bits por canal), necesaria para editar material de archivo de definición estándar y de alta definición.*

Ir al principio

Revisión de los ajustes del proyecto

Todos los ajustes del proyecto se aplican a este en su totalidad y, la mayoría de ellos, no se pueden cambiar una vez creado un proyecto.

Una vez que haya comenzado a trabajar en un proyecto, podrá revisar sus ajustes, pero solo podrá cambiar algunos. Puede acceder a estos ajustes a través del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

1. Seleccione Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales o Proyecto > Ajustes del proyecto > Discos virtuales.
2. Vea o cambie los ajustes como sea necesario.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto

General

Reproducción y procesamiento de vídeo Especifica si se activado la función de software o hardware de Mercury Playback Engine. Si hay instalada una tarjeta completa de CUDA, se habilitará la opción de

reproducción y procesamiento de hardware con Mercury Playback Engine. Para obtener más información sobre CUDA, Mercury Playback Engine y Premiere Pro, consulte esta entrada del blog Premiere Pro Work Area.

Área de título seguro Especifica la cantidad de borde de fotograma que se marcará como zona segura para títulos, de manera que no se corten debido al sobrebarrido de los televisores. Un rectángulo con el cursor en forma de cruz marcará la zona de título seguro cuando haga clic sobre el botón Márgenes de seguridad en el monitor de origen o el monitor de programa. Se da por supuesto que, normalmente, los títulos requieren una zona segura más ancha que la acción.

Área de acción segura Especifica la cantidad de borde de fotograma que se marcará como zona segura para acciones, de manera que no se corten debido al sobrebarrido de los televisores. Un rectángulo marcará la zona de acción segura cuando haga clic sobre el botón Márgenes de seguridad en el monitor de origen o el monitor de programa.

Formato de visualización (vídeo y audio) Para obtener más información sobre los formatos de visualización de vídeo y audio, consulte las entradas en Ajustes generales en Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia.

Formato de captura Para obtener más información sobre el ajuste del formato de captura, consulte Ajuste de formato de captura, preferencias y pistas.

Discos de memoria virtual

Para obtener más información sobre la designación de discos de memoria virtual, consulte Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema.

Ir al principio

Apertura de un proyecto

Premiere Pro para Windows puede abrir archivos de proyecto creados con versiones anteriores de Premiere Pro o Adobe Premiere 6.x. Solo se puede abrir un proyecto a la vez. Para transferir el contenido de un proyecto a otro, utilice el comando Importar.

Utilice el comando Guardado automático para guardar automáticamente las copias de los proyectos en la carpeta de guardado automático de Premiere Pro.

Es posible que se encuentre con archivos que faltan cuando trabaja en un proyecto. Puede seguir trabajando sustituyendo los archivos sin conexión como marcadores de posición de los archivos que faltan. Puede editar utilizando archivos sin conexión, pero deberá poner los originales en línea antes de procesar la película.

Para poner un archivo en línea después de abrir el proyecto, utilice el comando Vincular medios. Puede continuar trabajando sin tener que cerrar y volver a abrir el proyecto.

1. Elija Archivo > Abrir proyecto.
2. Busque el archivo del proyecto y selecciónelo.
3. Seleccione Abrir.
4. Si se abre el cuadro de diálogo Dónde está el archivo, busque el archivo mediante el campo Buscar en o seleccione una de las opciones siguientes en el cuadro de diálogo Dónde está el archivo:

   Buscar Inicia la característica de búsqueda del Explorador de Windows o el Finder de Mac OS.

   Al mover un proyecto y sus recursos a un equipo diferente, es posible modificar la ruta del archivo de modo que Premiere Pro busque los archivos asociados al proyecto de forma automática. Abra el archivo PRPROJ en un editor de texto, o bien, en un editor de XML como Dreamweaver. Busque la ruta del archivo que se utilizó

cuando el proyecto estaba en el equipo anterior. Sustitúyalo con la ruta del archivo en el nuevo equipo.

Omitir Reemplaza un archivo que falta por un clip sin conexión temporal durante el tiempo de una sesión. Al cerrar el proyecto y volver a abrirlo, aparece un cuadro de diálogo que le pide que busque el archivo o le permite volver a omitirlo.

Omitir todo Al igual que Omitir, la opción Omitir todo reemplaza todos los archivos que faltan por archivos sin conexión temporal.

Nota: *Seleccione Omitir o Omitir todo cuando esté seguro de que quiere volver a procesar todas las instancias en las que se utiliza el archivo en el proyecto. Si desea mantener el archivo en el proyecto pero no puede localizarlo en el momento, utilice la opción Sin conexión.*

Omitir vistas previas Hace que Premiere Pro deje de buscar los archivos de vista previa que ya se hayan procesado para el proyecto. Así, el proyecto se carga más rápidamente, pero quizás tenga que procesar partes de las secuencias para obtener un mejor rendimiento de reproducción.

Sin conexión Reemplaza un archivo que falta por un *clip sin conexión*, un marcador que mantiene todas las referencias del archivo que falta en todo el proyecto. A diferencia del clip sin conexión temporal creado por Omitir, el archivo creado por Sin Conexión persiste entre sesiones para que no tenga que localizar los archivos que faltan cada vez que se abre el proyecto.

Todos sin conexión Al igual que Sin conexión, la opción Todos sin conexión reemplaza todos los archivos que faltan por archivos sin conexión constante.

Nota: *No elimine archivos de origen mientras los esté utilizando como clips en un proyecto de Premiere Pro, a menos que los capturara con el control de dispositivos y quiera volver a capturarlos. Una vez entregada la película final, elimine los archivos de origen.*

Ir al principio

Eliminar un archivo de proyecto

1. En el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Mac OS), desplácese al archivo del proyecto de Premiere Pro y selecciónelo. Los archivos de proyecto tienen una extensión de nombre de archivo .prproj.
2. Presione Eliminar.

Ir al principio

Mover un proyecto a otro equipo

Para mover un proyecto a otro equipo en el que desee continuar las ediciones, debe mover copias de todos los recursos del proyecto al segundo equipo, así como el archivo del proyecto. Los recursos deberían retener sus nombres de archivo y ubicaciones de carpeta para que Premiere Pro pueda encontrarlos y volver a vincularlos automáticamente a sus clips en el proyecto.

Asegúrese también de instalar en el segundo equipo los mismos códecs utilizados en el proyecto en el primer equipo. Para obtener más información sobre el movimiento de un proyecto y sus recursos a otro equipo, consulte Copia, transcodificación o archivado de proyectos.

Temas relacionados

- Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia
- Creación de una secuencia
- Importación de proyectos anteriores de Premiere Pro

- Importación de secuencias, listas de clips, bibliotecas y composiciones.
- Flujo de trabajo de varias plataformas
- Copie, transcodifique o archive su proyecto

Consolidar, transcodificar y archivar proyectos

El Administrador de proyectos de Premiere Pro facilita un flujo de trabajo de archivado o de transcodificación eficiente mediante dos funciones:

- Recopilar o copiar el proyecto actual y todos los archivos de medios asociados a una ubicación única para compartirlos
- Consolidar los archivos asociados a un proyecto para la transcodificación en un único códec para facilitar el archivado

Vídeo: Archivado de un proyecto

*Aprenda a recopilar los medios en una ubicación única y convertirlos en un códec intermedio para archivarlos o trabajar con otros equipos. (**Ver, 6 minutos**)*

Ir al principio

Copiar proyectos a una nueva ubicación

El Administrador de proyectos puede ayudarle a *recopilar*un proyecto en una nueva ubicación. Con la recopilación de archivos se copia el proyecto actual y todos los archivos de medios relacionados en una misma ubicación de almacenamiento. No hay ninguna conversión de archivos cuando se copian los archivos.

Al recopilar un proyecto, puede especificar si el nuevo proyecto mantiene alguno de los clips sin utilizar del proyecto original. Puede reducir las necesidades de almacenamiento si utiliza solo los medios necesarios para crear y exportar las secuencias en el proyecto.

Se puede utilizar este flujo de trabajo para recopilar y copiar los archivos multimedia de origen de un proyecto almacenados en diferentes ubicaciones en una ubicación única para facilitar el uso compartido.

Ir al principio

Consolidación y archivado de proyectos

El Administrador de proyectos permite gestionar eficazmente medios y proyectos, especialmente proyectos grandes con muchos clips y diferentes formatos de medios.

Puede archivar fácilmente proyectos grandes si transcodifica todos los archivos relevantes de proyectos y secuencias en un códec *intermedio* o *mezzanine*.

El Administrador de proyectos proporciona varias opciones para consolidar los archivos relevantes en un códec mezzanine basado en las preferencias definidas por el usuario. A medida que consolida los archivos, el Administrador de proyectos copia solo las partes de la grabación de origen que se utilizan en secuencias y crea automáticamente un proyecto recortado.

Puede archivar fácilmente este único códec, o bien puede compartirlo con otros equipos y sistemas. En cualquier momento, puede volver a editar los proyectos archivados en Premiere Pro.

Nota: *La funcionalidad de la opción Crear nuevo proyecto recortado, disponible en versiones anteriores de*

Premiere Pro, se incluye en la opción Consolidar y transcodificar. Es decir, puede optar por recortar los medios mientras archiva un proyecto.

Ir al principio

Copia, transcodificación o archivado de un proyecto

1. Elija Archivo > Administrador de proyectos.
2. En la ventana Administrador de proyectos, en Secuencia, seleccione la casilla de verificación junto a cada una de las secuencias que desee seleccionar. Para seleccionar todas las casillas, presione Mayús y haga clic en cualquiera de ellas.

   Nota: *Las secuencias anidadas no se seleccionan automáticamente. Si las secuencias que ha seleccionado contienen secuencias anidadas, asegúrese de incluir estas secuencias anidadas en la selección.*

3. Para copiar o transcodificar el proyecto, seleccione una de las siguientes opciones:

   Recopilar archivos y copiarlos en una nueva ubicación Para recopilar y copiar las grabaciones utilizadas en las secuencias seleccionadas en una misma ubicación de almacenamiento.

   Nota: *El Administrador de proyectos no copia y recopila composiciones de After Effects que estén vinculadas dinámicamente a un proyecto de Adobe Premiere Pro. No obstante, el Administrador de proyecto guarda el clip de Dynamic Link en el proyecto recortado como un clip sin conexión.*

   Consolidar y transcodificar Para consolidar las grabaciones utilizadas en las secuencias seleccionadas y transcodificarlas en un único códec para su archivado.

   - **Coincidencia:** haga coincidir los ajustes de los medios creados recientemente con los ajustes de secuencia, los ajustes de clip individuales o los ajustes preestablecidos.

     Secuencia Utiliza el tamaño de fotograma, la velocidad de fotogramas, el tipo de campo y la proporción de píxeles de la secuencia seleccionada, y transcodifica los clips coincidentes con esta configuración.

     Los clips que no coinciden con esta configuración solo se copian y no se transcodifican.

     Clips individuales Utiliza el tamaño de fotograma, la velocidad de fotogramas, el tipo de campo y la proporción de píxeles de cada clip individual en la secuencia, y los transcodifica con sus valores individuales.

     Cuando el origen no coincide, el clip solo se copia y no se transcodifica. Por ejemplo, si el clip contiene un atributo que no es compatible con el formato o ajuste preestablecido elegido.

     Ajuste preestablecido Utiliza el tamaño de fotograma, la velocidad de fotogramas, el tipo de campo y la proporción de píxeles del ajuste preestablecido elegido y transcodifica todos los clips a esta configuración.

     Cuando los orígenes no coinciden, los clips solo se copian y no se transcodifican.

   - **Formato:** se puede elegir entre archivos MXF OP1a, archivos MXF OP1a en formato DNXHD o formato QuickTime.
   - **Ajuste preestablecido:** se muestran los ajustes preestablecidos aplicables según el formato seleccionado.

   Nota: *El único ajuste preestablecido que admite alfa es el GoPro CineForm con ajuste preestablecido alfa. Todos los demás ajustes preestablecidos acoplan cualquier canal alfa.*

4. Premiere Pro crea un archivo de proyecto nuevo que enlaza con los medios seleccionados según las siguientes opciones.

   Nota: *Las opciones disponibles dependen de la opción seleccionada en el paso anterior.*

   Excluir clips no utilizados Especifica que el Administrador de proyectos no incluya, o copie, medios no utilizados en el proyecto original.

   Incluir selectores Especifica el número de fotogramas adicionales que se van a mantener antes del punto de entrada y después del punto de salida de cada clip transcodificado. Puede definir un valor comprendido entre 0 y 999 fotogramas.

   Por ejemplo, el valor 30 significa que se mantienen 30 fotogramas antes del punto de entrada y 30 fotogramas después del punto de salida. Los selectores funcionan como fotogramas adicionales que permiten realizar pequeños ajustes adicionales en las ediciones del nuevo proyecto.

   Incluir archivos de audio conformados Comprueba que el audio conformado en el proyecto original sigue estándolo en el nuevo. Si no se selecciona esta opción, el nuevo proyecto ocupa menos espacio en el disco, pero Premiere Pro conforma de nuevo el audio al abrirlo. Esta opción está disponible solo si se ha seleccionado Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación.

   Convertir secuencias de imágenes en clips Especifica que el Administrador de proyectos convierte una secuencia de archivos de imágenes fijas en un solo clip de vídeo. En él, todas las imágenes fijas se convierten en un fotograma de vídeo. La selección de esta opción mejora a menudo el rendimiento de reproducción.

   Incluir archivos de previsualización Especifica que los efectos procesados en el proyecto original sigan estándolo en el nuevo. Si no se selecciona esta opción, el nuevo proyecto ocupa menos espacio en el disco, pero los efectos no se procesan. Esta opción está disponible solo si se ha seleccionado Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación.

   Cambiar de nombre archivos de medios para que coincidan con nombres de clip Cambia de nombre los archivos de material de archivo copiados para que tengan los mismos nombres que los clips capturados. Seleccione esta opción si va a cambiar de nombre los clips capturados desde la ventana Proyecto y desea que los archivos de material de archivo copiados tengan el mismo nombre. (Los archivos capturados que importe, especialmente los capturados con detección de escenas, pueden no tener nombres intuitivos, por lo que quizá desee cambiarles de nombre desde la ventana Proyecto.) Esta opción garantiza que se actualice el nombre de archivo del material de archivo capturado real para que se muestre el nuevo nombre en la ventana Proyecto, lo que simplifica enormemente la organización de los archivos de material de archivo. La selección de esta opción para un archivo MXF no cambiará el nombre del clip de usuario en el XML del archivo; sin embargo, cambiará el nombre de archivo del clip que copie en el proyecto recortado para que coincida con el nombre de clip que aparece en el panel del proyecto.

   Convertir composiciones de After Effects en clips Convierte cualquier composición de After Effects en un proyecto en clips de vídeo acoplados.

   Si el proyecto contiene composiciones de After Effects vinculadas dinámicamente, la selección de esta opción acopla la composición en un clip de vídeo. La ventaja de seleccionar esta opción es que puede reproducir los clips de vídeo convertidos incluso en sistemas que no tienen After Effects instalado.

   Nota: *Una vez que se acoplan las composiciones en clips de vídeo, no se pueden editar las composiciones originales en el proyecto creado recientemente. Sin embargo, puede editar las composiciones originales en el proyecto de origen utilizando Dynamic*

Link.

5. **Ruta de destino** Designa dónde ubica los archivos especificados el Administrador de proyectos. Haga clic en Examinar para desplazarse a una ubicación distinta de la predeterminada.

   Cuando se copia un proyecto, el Administrador de proyectos crea una carpeta llamada “Copia_*[Nombre de proyecto]*” y copia el proyecto, los archivos de grabaciones y otros archivos especificados en la carpeta.

   Cuando se consolida un proyecto para la transcodificación, el Administrador de proyectos crea una carpeta con el nombre “Transcodificación_*[Nombre de proyecto]*” y guarda el proyecto, los archivos de grabaciones y otros archivos especificados en la carpeta.

   Nota: *Si ya existe una carpeta en la misma ubicación con un nombre idéntico al nombre del proyecto que está copiando o transcodificando, el Administrador de proyectos añade un número al nombre. Por ejemplo, proyectos sucesivos con el mismo nombre podrían tener sufijos como “_001, _002, _003, _004...”*

6. **Espacio en disco** Muestra una comparación entre el tamaño de los archivos del proyecto actual y el tamaño estimado de los archivos copiados o consolidados. Haga clic en Calcular para actualizar el cálculo.

7. Haga clic en Aceptar.

Nota: *Cuando se copian archivos o se consolidan para la transcodificación, el Administrador de proyectos no produce una estructura de archivos MXF compatible con P2 para archivos de medios provenientes de un origen P2.*

Importación de material de archivo

Formatos de archivo compatibles

Ir al principio

Acerca de los formatos de archivo

Algunas extensiones de nombres de archivo, como MOV, AVI, MXF y F4V, identifican formatos de archivos contenedores en lugar de un formato de datos de imagen, vídeo o audio determinado. Los archivos contenedores pueden tener datos codificados mediante varios esquemas de compresión y codificación. Premiere Pro puede importar estos archivos contenedores, pero la capacidad de importar los datos del archivo dependerá de los códecs (especialmente los descodificadores) instalados.

Para que Premiere Pro pueda importar mas tipos de archivos, debe instalar códecs adicionales. Muchos códecs deben instalarse en el sistema operativo (Windows o Mac OS) y funcionan como un componente dentro de los formatos QuickTime o Vídeo para Windows. Póngase en contacto con el fabricante del hardware o software para obtener más información sobre los códecs que funcionan con los archivos creados específicamente por sus aplicaciones o dispositivos.

Nota: *Los archivos de vídeo e imágenes fijas que desee importar no deben superar las dimensiones máximas permitidas. Para obtener más información sobre las dimensiones máximas en Premiere Pro, consulte el blog Área de trabajo de Premiere Pro.*

Ir al principio

Formatos de vídeo y audio nativos admitidos

Adobe Premiere Pro admite varios formatos de audio y vídeo, por lo que los flujos de trabajo de postproducción serán compatibles con los últimos formatos de difusión.

Formato	**Detalles**
HEVC (H.265)	Medios H.265 8K UHD con resoluciones de hasta 8192 × 4320 en MXF
H.264 AVC	Distintos medios que utilizan la codificación H.264
DNxHR	DNxHR LB, DNxHR SQ, DNxHR TR, DNxHR HQ y DNxHR HQX
OpenEXR	Archivos en formatos EXR, MXR y SXR
3GP, 3G2 (.3gp)	
Apple ProRes de 64 bits	Importación solo en Windows
ASF	Netshow (solo para Windows)

AVI (.avi)	DV-AVI, Microsoft AVI Tipo 1 y Tipo 2
DV (.dv)	Flujo DV sin procesar, un formato de QuickTime
DNxHD	Compatibilidad con envolventes MXF y QuickTime nativos
F4V (.f4v)	Solo importación
GIF (.gif)	GIF animado
M1V	Archivo de vídeo MPEG-1
M2T	HDV Sony
M2TS	Blu-ray BDAV, Flujo de transporte MPEG-2, AVCHD
M4V	Archivo de vídeo MPEG-4
MOV	Formato de película de QuickTime ***Nota:*** *Windows requiere el reproductor QuickTime*
MP4	Película de QuickTime, XDCAM EX
MPEG, MPE, MPG	MPEG-1, MPEG-2
M2V	MPEG-2 compatible con DVD
MTS	AVCHD
MXF	Formato Media eXchange MXF es un formato contenedor que admite: • Película P2: Variante de vídeo MXF Op-Atom en DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra • Película XDCAM HD • Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) • Película Avid MXF • Archivo Canon XF nativo ***Nota:*** *Es posible obtener una vista previa de archivos Canon XF nativos en el Navegador de medios;* *se admite el uso de metadatos.*
MJPEG nativo	1DC
VOB	
WMV	Windows Media, solo Windows ***Nota:*** *Procese los clips AVI Tipo 1 antes de previsualizarlos desde un dispositivo DV.* *Para procesar un clip AVI de tipo 1, agréguelo a una secuencia en un proyecto DV y previsualícelo.*

Ir al principio

Formatos de cámara nativos admitidos

Premiere Pro permite utilizar una gran variedad de formatos nativos de las cámaras DSLR más recientes sin transcodificar ni reempaquetar los archivos.

Los formatos de medios enumerados aquí con compatibles con la importación y edición directa en Premiere Pro CC. Los códecs necesarios están integrados en Premiere Pro CC y se admiten en los sistemas Mac OS y Windows a menos que se especifique lo contrario.

- Cámara ARRI AMIRA
- Canon XF, Canon RAW

- CinemaDNG
- Cámaras Panasonic AVC, P2
- Medios de Phantom Cine medios
- Compatibilidad con RED
- Cámaras de Sony

Para obtener más información sobre cómo usar directamente los formatos de cámara nativos, consulte este tutorial de vídeo.

Ir al principio

Formatos compatibles de audio

Formato	Detalles
AAC	
AC3	Incluye 5.1 envolvente
AIFF, AIF	
ASND	Documento de Adobe Sound
AVI	Vídeo para Windows
BWF	Formato de difusión Wave
M4A	Audio MPEG-4
MP3	Audio MP3
MPEG, MPG	Película MPEG
MOV	QuickTime; requiere el reproductor QuickTime
MXF	Formato Media eXchange MXF es un formato contenedor que admite: • Película P2: Variante de vídeo MXF Op-Atom en DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra • Película XDCAM HD • Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) • Película Avid MXF
WMA	Audio de Windows Media, solo Windows
WAV	Forma de onda de Windows

Ir al principio

Formatos compatibles de imágenes fijas y archivos de secuencia

Premiere Pro admite archivos de imágenes fijas de 8 bpc (4 bytes por píxel) y 16 bpc (8 bytes por píxel).

Formato	Detalles
AI, EPS	
BMP, DIB, RLE	
DPX	
EPS	
GIF	
ICO	Archivo de icono (solo Windows)
JPEG	JPE, JPG, JFIF
PICT	
PNG	
PSD	
PSQ	Guion gráfico de Adobe Premiere 6
PTL, PRTL	Título de Adobe Premiere
TGA, ICB, VDA, VST	
TIF	

Ir al principio

Formatos de archivo de subtítulos y subtítulos opcionales admitidos

Formato	Detalles
DFXP	Perfil de intercambio de formatos de distribución
MCC	MacCaption VANC
SCC	Archivo de subtítulos opcionales de Scenarist
STL	Archivo de subtítulos de EBU N19
XML	Archivo de texto temporizado de W3C/SMPTE/EBU

Ir al principio

Formatos de archivos de proyecto de vídeo compatibles

Formato	Detalles
AAF	Formato de creación avanzado
AEP, AEPX	Proyecto de After Effects
CSV, PBL, TXT, TAB	Listas por lotes
EDL	EDL de CMX3600
PLB	Bandeja de Adobe Premiere 6.x (solo Windows)
PREL	Proyecto de Adobe Premiere Elements (solo Windows)
PRPROJ	Proyecto de Premiere Pro
PSQ	Guion gráfico de Adobe Premiere 6.x (solo Windows)
XML	FCP XML

Transferencia e importación de archivos

Ir al principio

Formatos de archivo compatibles

Premiere Pro puede importar muchos formatos de vídeo y audio. Premiere Pro puede importar archivos en los formatos indicados, siempre que el códec utilizado para generar un archivo específico esté instalado de forma local. La mayoría de estos módulos de software se instalan automáticamente con Premiere Pro.

Para obtener una lista de formatos de archivo compatibles con la importación en Premiere Pro, consulte Formatos de archivo compatibles.

Ir al principio

Acerca de la transferencia de archivos

Transferencia de proyectos desde otros equipos

Al transferir archivos de proyecto como, por ejemplo, archivos de proyecto de After Effects, archivos de proyecto de Premiere Pro o de Final Cut Pro desde otro equipo al equipo en el que se importarán estos archivos en Premiere Pro, asegúrese de transferir todos los recursos asociados a los archivos de proyecto. Conserve los archivos de proyecto, y sus recursos asociados, en el equipo de destino en carpetas que tengan nombres y estructuras idénticos a los del equipo de origen.

Transferencia de recursos desde medios basados en archivos

Se pueden editar recursos en medios basados en archivo, como tarjetas P2, cartuchos XDCAM, tarjetas SxS o DVD. No obstante, Premiere Pro es más rápido si primero transfiere los recursos a un disco duro local. Con el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Mac OS), transfiera los archivos desde los medios de adquisición basados en archivos. A continuación, importe los archivos del disco duro a los proyectos de Premiere Pro.

Al transferir archivos a discos duros a partir de medios basados en archivo, transfiera la carpeta que contenga todos los archivos relacionados y todas sus subcarpetas. Mantenga intacta la estructura de la carpeta. Por ejemplo, al transferir archivos de un medio basado en archivos AVCHD, transfiera la carpeta BDMV y todo su contenido. Al transferir archivos desde medios DVCPRO HD, transfiera la carpeta CONTENTS y todo su contenido. Al transferir archivos desde medios XDCAM EX, transfiera la carpeta BPAV y todo su contenido. Al transferir archivos de un DVD, transfiera todo el contenido de la carpeta VIDEO_TS y, si existe, de la carpeta AUDIO_TS.

Transfiera archivos de vídeo de medios basados en archivo a la misma carpeta que especifique para vídeo capturado con los ajuste de disco de memoria virtual del proyecto.

Carpetas

- BDMV
  - CLIPINF
  - PLAYLIST
  - STREAM

Nombre	Tamaño	Tipo	Fecha de modificación
00000.MTS	33.312 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:35
00001.MTS	34.752 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:36
00002.MTS	31.680 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:39
00003.MTS	213.312 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:42
00004.MTS	41.856 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:48
00005.MTS	26.016 KB	Archivo MTS	13/04/2007 3:10

La estructura de carpetas para los recursos AVCHD.

Carpetas

- CONTENTS
  - AUDIO
  - CLIP
  - ICON
  - PROXY
  - VIDEO
  - VOICE

Nombre	Tamaño	Tipo
0001N9.MXF	3.375.033 KB	Archivo MXF
0002R1.MXF	1.403.939 KB	Archivo MXF
0005RD.MXF	405.501 KB	Archivo MXF
0007WH.MXF	614.095 KB	Archivo MXF
0008XL.MXF	1.802.845 KB	Archivo MXF
0009FT.MXF	1.290.501 KB	Archivo MXF
00034E.MXF	604.720 KB	Archivo MXF
00040S.MXF	693.783 KB	Archivo MXF
00061E.MXF	1.209.408 KB	Archivo MXF

La estructura de carpetas para los recursos DVCPRO HD

Carpetas

- BPAV
  - CLPR
    - 056_0037_01
    - 056_0038_01
    - 056_0039_01
    - 056_0040_01
    - 056_0041_01
    - 056_0042_01
    - 056_0043_01
    - 056_0044_01

Nombre	Tamaño	Tipo
056_0037_01.MP4	23.358 KB	MPEG-4 Movie
056_0037_01.SMI	1 KB	Archivo SMI
056_0037_01I01.PPN	2 KB	Archivo PPN
056_0037_01M01.XML	2 KB	Documento XML
056_0037_01R01.BIM	188 KB	Archivo BIM

La estructura de carpetas para los recursos XDCAM EX

Carpetas

- DVD
  - VIDEO_TS

Nombre	Tamaño	Tipo
VIDEO_TS.BUP	18 KB	Archivo BUP
VIDEO_TS.IFO	18 KB	Archivo IFO
VIDEO_TS.VOB	8 KB	Archivo VOB
VTS_01_0.BUP	38 KB	Archivo BUP
VTS_01_0.IFO	38 KB	Archivo IFO
VTS_01_0.VOB	320.790 KB	Archivo VOB
VTS_01_1.VOB	1.048.544 KB	Archivo VOB
VTS_01_2.VOB	411.918 KB	Archivo VOB

La estructura de carpetas para los recursos de vídeo DVD

Ir al principio

Acerca de la importación de archivos

Importar es diferente de *capturar*. El comando Importar introduce en su proyecto archivos que ya estén en su disco duro u otro dispositivo de almacenamiento conectado. La importación de archivos los hace disponibles en un proyecto de Premiere Pro. Premiere Pro permite importar distintos tipos de vídeo, imágenes fijas y

audio. Por último, puede exportar un proyecto de Premiere Pro desde After Effects e importarlo en Premiere Pro.

Puede importar archivos de vídeo, audio y archivos de imágenes fijas en diversos formatos de archivo en un proyecto de Premiere Pro. Puede importar un solo archivo, varios o toda una carpeta de archivos. Los tamaños de fotogramas no pueden superar 16 megapíxeles.

Si tiene clips extendidos, asegúrese de importarlos a través del Navegador de medios en lugar de importarlos a través del menú Archivo.

Si el software que utiliza para crear los archivos no le permite utilizar píxeles como unidad de medida, puede que sea suficiente con indicar los puntos.

En Premiere Pro, puede importar archivos con el Navegador de medios o el comando Importar.

Premiere Pro indexa ciertos tipos de archivos y transcodifica otros tras importarlos. No puede editar estos tipos completamente hasta que se hayan completado estos procesos. El nombre de archivo de un clip aparece en cursiva en el panel Proyecto hasta que se hayan indexado o transcodificado totalmente.

Para importar archivos que Premiere Pro no admite de forma nativa, instale la tarjeta de captura o el software plugin de otro fabricante adecuados Para obtener más información, consulte el manual que venía con la tarjeta o plugin instalados.

Vídeo: Importación de medios

Aprenda a importar medios directamente desde sus unidades o tarjetas de cámara de medios con el Navegador de medios. (Ver, 2 minutos)

También puede importar archivos y carpetas arrastrándolos desde el Explorador de Windows o el Finder (Mac OS) hasta el panel Proyecto. En Windows Vista, si el control de cuenta de usuario (UAC) está activado, Windows desactiva la función de arrastrar y colocar desde el Explorador de Windows Explorer, o cualquier programa, en cualquier programa que se ejecute en modo de administrador. Premiere Pro se ejecuta en modo de administrador para la activación de plug-ins, acceso a disco especial y permisos de red. Para activar la función de arrastrar y colocar mientras se ejecuta Premiere Pro en modo de administrador, deshabilite el control de cuenta de usuario (UAC). En el Panel de control de Windows, seleccione Cuentas de usuario. Desactive las cuentas de usuario para el usuario seleccionado.

Vea este tutorial para aprender a importar archivos de audio y vídeo en Premiere Pro.

Ir al principio

Importación de archivos con el Navegador de medios

El Navegador de medios facilita la navegación por los archivos y la búsqueda por tipo. Al contrario que el cuadro de diálogo Importar, el Navegador de medios puede dejarse abierto y acoplarse como cualquier otro panel. Asimismo, puede importar diversos paneles Navegador de medios dentro del mismo espacio de trabajo, así como editar o reutilizar clips existentes de diferentes proyectos.

El Navegador de medios le permite acceder con rapidez a todos los recursos mientras realiza ediciones. Asimismo, puede utilizar el Navegador de medios para importar clips desde medios de almacenamiento de vídeo como tarjetas P2 o SxS, discos XDCAM y DVD. Cuando *importa* un recurso, Premiere Pro lo deja en su ubicación actual y crea un clip en el panel Proyecto que apunta al recurso. De forma predeterminada, Premiere Pro escribe archivos XMP al directorio en el que están ubicados los archivos de medios, pero puede desactivar este comportamiento en Preferencias. Para obtener un rendimiento óptimo, primero transfiera archivos desde sus medios basados en archivo a un disco duro local. A continuación, impórtelos en proyectos de Premiere Pro desde el disco duro.

1. Seleccione Ventana > Navegador de medios.
2. Para desplazarse a los archivos deseados, realice una de las acciones siguientes:
    - Para abrir una carpeta abierta recientemente, haga clic en el triángulo del menú Directorios recientes y seleccione la carpeta.
    - En la lista de discos duros y carpetas del Navegador de medios, haga clic en los

triángulos junto a los nombres de carpeta para abrirlos.

3. Para ver solo archivos de un tipo específico, haga clic en el triángulo del menú Tipo de archivos y seleccione un tipo de archivo. Para seleccionar un tipo adicional, vuelva a abrir el menú y seleccione otro tipo. Repítalo hasta que haya seleccionado todos los tipos que desee.
4. Seleccione uno o más archivos de la lista. Para seleccionar más de un archivo que no estén contiguos, presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los nombres de archivo. Para seleccionar más de un archivo contiguo, presione Mayús y haga clic en los nombres de archivo.
5. Realice una de las acciones siguientes:

    - Seleccione Archivo > Importar desde el navegador o haga clic con el botón secundario del ratón en el Navegador de medios y seleccione Importar. Si lo prefiere, puede arrastrar el archivo desde el Navegador de medios al panel Proyecto o arrastrar el archivo del Navegador de medios a la línea de tiempo.

    El Navegador de medios importa el archivo al panel Proyecto.

    - Haga clic con el botón secundario del ratón en el Navegador de medios y seleccione Abrir en monitor de origen. Si lo prefiere, haga doble clic en el archivo en el Navegador de medios para abrirlo en el Monitor de origen.

    El Navegador de medios abre el archivo en el Monitor de origen.

Ir al principio

Importación de archivos con el comando Importar

Nota: *Aunque puede importar clips directamente a partir de medios basados en archivos conectados a su equipo, es mejor transferir los clips de los medios al disco duro. A continuación, impórtelos desde el disco duro.*

- Elija Archivo > Importar. Puede seleccionar varios archivos.
- Para importar un clip que se ha importado recientemente, elija Archivo > Importar último archivo > *[nombre de archivo]*. (El nombre del archivo no aparece si las preferencias de Premiere Pro se han restablecido).
- Para importar una carpeta de archivos, elija Archivo > Importar. Busque la carpeta, selecciónela y haga clic en Importar carpeta. La carpeta, junto con su contenido, se agrega como una nueva bandeja en el panel Proyecto.
- Para obtener instrucciones sobre la importación de una secuencia de imágenes fijas numeradas como clip, consulte Importación de secuencias de imágenes fijas numeradas como clip.

Ir al principio

Compatibilidad con canales

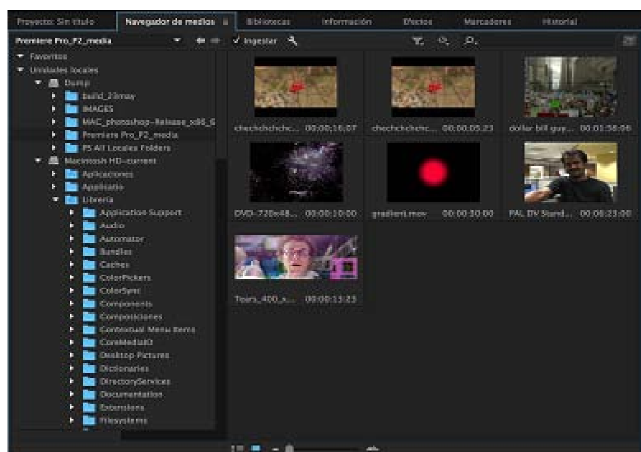
Premiere Pro admite recursos de cuatro canales. Cada píxel procesado utiliza cuatro canales. Cuando Premiere Pro procesa un recurso de tres canales, como material de archivo DV, HDV o MPEG, lo convierte automáticamente en un recurso de cuatro canales. Premiere Pro convierte un recurso de tres canales cuando agrega un efecto o transición al recurso.

Premiere Pro admite la profundidad de color de 10 bits, lo que es útil para editar material de archivo de definición estándar y de alta definición.

Ir al principio

Edición durante la ingesta

El panel Navegador de medios de Premiere Pro le permite ingestar medios automáticamente en el fondo mientras comienza la edición.



La casilla de verificación de ingesta en el panel Navegador de medios activa y desactiva el comportamiento automático de ingesta. Un botón de ajustes situado junto a dicho panel abre el cuadro de diálogo Ajustes de proyecto, en el que podrá cambiar los ajustes de ingesta. Una casilla de verificación similar en el cuadro de diálogo Ajustes de proyecto se sincroniza con el ajuste del panel Navegador de medios. Cuando está activada, los usuarios pueden elegir que se active una de las cuatro operaciones siguientes automáticamente cuando los archivos se importen en el proyecto. Puede continuar editando mientras el proceso de ingesta finaliza en el fondo.

- Copiar: Puede copiar los medios tal cual en una nueva ubicación. Acostumbra a utilizarse, por ejemplo, para transferir material de archivo de cámara de medios extraíbles a la unidad de disco duro local. La opción Destino principal disponible en Ajustes define la ruta de transferencia. Tras finalizar la copia de los medios, los clips del proyecto dirigirán al usuario a estas copias de los archivos.
- Transcodificar: Puede transcodificar los medios a un nuevo formato en una nueva ubicación. Por ejemplo, puede utilizarse para transcodificar material de archivo de cámara original a un formato específico utilizado en la posproducción. La opción Destino principal disponible en Ajustes define la ruta del archivo y el ajuste preestablecido seleccionado especifica el formato. Tras finalizar la transcodificación de los medios, los clips del proyecto dirigirán al usuario a estas copias de los archivos. .
- Crear proxy: Utilice esta opción para crear y anexar proxys a los medios. Por ejemplo, suele utilizarse para crear clips de baja resolución para obtener un mejor rendimiento durante la edición, y revertir el proyecto a los archivos completos originales de la resolución para el resultado final. La opción Destino de proxy en Ajustes define la ruta de archivo en la que se generarán los proxys y el ajuste preestablecido seleccionado especifica el formato. Después de generar los proxys, se anexan automáticamente a los clips incluidos en el proyecto.
- Copiar y crear proxy: Esta opción copia medios y crea proxys para los mismos, como se especifica más arriba.

Las cuatro opciones incluyen un conjunto de ajustes preestablecidos predeterminados cuyo destino de archivo es el mismo que el del proyecto. Si lo prefiere, también puede optar por un destino personalizado o la carpeta Archivos de Creative Cloud, que sincroniza los archivos automáticamente en la nube. También puede crear sus propios ajustes preestablecidos de Ingesta con Adobe Media Encoder.

Importación de secuencias, listas de clips, bibliotecas y composiciones.

Ir al principio

Importación de proyectos anteriores de Premiere Pro

Puede agregar contenido de un proyecto creado con una versión anterior de Premiere Pro en Mac OS o Windows. Asimismo, en Windows, puede importar un proyecto creado con versiones anteriores de Premiere Pro o Premiere 6.0 o 6.5. Los clips y las secuencias del proyecto importado se agregan al panel Proyecto en una bandeja con el mismo nombre que el proyecto importado. La jerarquía de bandejas del proyecto importado se mantiene dentro de la nueva bandeja. Las transiciones y efectos discontinuos no se mantienen. Preste atención al importar un proyecto a otro proyecto con una base de tiempo o velocidad de muestra de audio distinta, ya que estas diferencias podrían alterar el posicionamiento de edición y la calidad del audio.

La única forma de transferir toda la información de clips y secuencias y de un proyecto es importándolo a otro proyecto.

Además, también puede abrir proyectos realizados con Premiere Pro para Windows, incluido cualquier contenido que se haya importado de versiones anteriores, en Premiere Pro para Mac OS.

Nota: *En versiones anteriores de Adobe Premiere, los guiones gráficos se almacenaban en archivos independientes de los archivos de proyecto. Premiere Pro contiene todas las funciones del guión gráfico en el panel Proyecto. En Windows, puede importar archivos de guión gráfico creados en versiones anteriores, seleccionando Archivo > Importar.*

Ir al principio

Importación de secuencias seleccionadas de proyectos de Premiere Pro

Puede importar una o más secuencias de otro proyecto de Premiere Pro.

Para facilitar la importación de recursos para una secuencia, en primer lugar fusione el proyecto que contenga la secuencia. Recopile los archivos y cópielos a una nueva ubicación con el Administrador de proyectos.

1. Seleccione Archivo > Importar y vaya al archivo de proyecto que contenga la secuencia o secuencias deseadas y selecciónelas.
2. Haga clic en Abrir.
3. En el cuadro de diálogo Importar proyecto, seleccione si desea importar el proyecto entero o secuencias seleccionadas y haga clic en Aceptar.
4. En el cuadro de diálogo Importar secuencia de Premiere Pro, seleccione cada secuencia que desee importar y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Importación de un proyecto de Premiere Elements (solo Windows)

1. Seleccione Archivo > Abrir proyecto.

2. Desplácese a un archivo de proyecto de Adobe Premiere Elements, con la extensión de archivo PREL.
3. Haga clic en Abrir.

Premiere Pro convierte el archivo de proyecto de Premiere Elements en un archivo de proyecto de Premiere Pro.

Ir al principio

Importación de bibliotecas (solo Windows)

Adobe Premiere 6.5 admite contenedores conocidos como *bibliotecas*, en los que se almacenan clips de uno o varios proyectos. Una biblioteca (PLB) es un archivo independiente de los archivos de proyecto. Aunque Premiere Pro no admite bibliotecas directamente, sí permite importar archivos de biblioteca PLB, solo en Windows. Una biblioteca se convierte en una bandeja al importarla a un proyecto de Premiere Pro. Para almacenar un conjunto de clips de forma que queden disponibles para otros proyectos, solo tiene que guardar el proyecto que contenga los clips e importarlo a otros proyectos.

Ir al principio

Importación de composiciones de After Effects

Es posible importar composiciones de After Effects como cualquier otro tipo de archivo compatible mediante el comando Archivo > Importar. Puede exportar un archivo de proyecto de Premiere Pro desde After Effects y abrirlo para editarlo en Adobe Premiere Pro. También puede copiar y pegar capas y recursos entre Premiere Pro y After Effects.

Puede crear o importar composiciones de After Effects con Adobe Dynamic Link. También puede seleccionar clips en una línea de tiempo de Premiere Pro y sustituirlos con una composición de After Effects mediante Adobe Dynamic Link. Adobe Dynamic Link permite que los cambios realizados en un archivo en cualquiera de las dos aplicaciones aparezcan en ambas de forma instantánea, sin necesidad de llevar a cabo un procesamiento.

Para mover un proyecto de After Effects de otro equipo al equipo en el que se está ejecutando Premiere Pro, compruebe que haya movido todos los archivos asociados con el proyecto de After Effects.

Importación de composiciones de After Effects

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Archivo > Importar y localice el archivo AEP deseado.
   - Seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Importar composición de After Effects.
2. Seleccione el archivo AEP y haga clic en Abrir.

   Si el proyecto de After Effects contiene varias composiciones, se abrirá el cuadro de diálogo Importar composición After Effects.
3. Seleccione una o varias composiciones. Presione Mayús y haga clic para seleccionar composiciones contiguas. Mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic para seleccionar los clips no contiguos.

Premiere Pro importa las composiciones de After Effects seleccionadas y las coloca en el panel Proyecto. Si ha seleccionado varias composiciones: Premiere Pro crea una bandeja con el nombre del archivo AEP y coloca las composiciones en dicha bandeja.

Ir al principio

Importación de proyectos CMX3600 EDL

Puede importar archivos de proyecto en el formato de archivo EDL.

1. Seleccione Archivo > Importar y vaya al archivo de proyecto que contenga el archivo EDL y selecciónelo.
2. Haga clic en Abrir.

Adobe también recomienda

- Copia y pegado entre After Effects y Premiere Pro

Importación de imágenes fijas

En Premiere Pro es posible importar imágenes fijas individuales o importar una serie de imágenes fijas como una secuencia. Puede importar imágenes fijas desde aplicaciones de Adobe como Photoshop e Illustrator. Para obtener información acerca de todos los formatos de imagen fija que importa Premiere Pro, consulte Formatos de archivo compatibles para la importación.

Las imágenes fijas importadas utilizan la duración especificada en las preferencias Imagen fija. Puede cambiar la duración de una imagen fija en una secuencia.

El tamaño máximo de fotogramas que puede importarse para imágenes fijas y películas es de 256 megapíxeles, con una dimensión máxima de 32.768 píxeles en cualquier dirección. Para obtener más información, consulte esta entrada del blog Premiere Pro Work Area.

Ir al principio

Preparación de las imágenes fijas antes de realizar la importación

Antes de importar una imagen fija a Premiere Pro, prepárela del modo más completo posible para reducir el tiempo de procesamiento. Normalmente es más fácil y más rápido preparar un archivo en la aplicación en la que se creó. Considere lo siguiente:

- Asegúrese de que el formato de archivo es compatible con el sistema operativo que desee utilizar.
- Defina las dimensiones del píxel en la resolución que utilizará en Premiere Pro. Si tiene intención de aumentar la imagen con el tiempo, defina unas dimensiones de la imagen que proporcionen suficiente detalle, en el tamaño mayor que la imagen tenga en el proyecto.
- Para obtener unos resultados óptimos, cree los archivos con un tamaño de fotograma que sea como mínimo el tamaño utilizado en el proyecto, para que no sea necesario aumentar la escala de la imagen en Premiere Pro. Aumentar la escala de una imagen respecto a su tamaño original puede provocar pérdida de enfoque. Si está pensando en aumentar el tamaño de una imagen, prepárela en un tamaño de fotograma mayor que el del proyecto. Por ejemplo, si pretende ampliar una imagen al 200%, prepare la imagen al doble del tamaño del fotograma del proyecto antes de importarla.
- Recorte las partes de la imagen que no desea que se vean en Premiere Pro.
- Si desea designar áreas como transparentes, cree un canal alfa o utilice las herramientas de transparencias de aplicaciones de Adobe como Photoshop o Illustrator.
- Si el resultado final se va a mostrar en pantallas de televisión estándar, evite usar líneas horizontales finas (como líneas de un píxel) para imágenes o texto. Pueden parpadear como resultado del entrelazado. Si debe usar líneas finas, añada un ligero desenfoque de manera que las líneas aparezca en ambos campos de vídeo. Consulte Vídeo entrelazado, vídeo no entrelazado y búsqueda progresiva.
- Guarde el archivo utilizando la conversión de nombres correcta. Por ejemplo, si tiene intención de importar el archivo a Premiere Pro en Windows, guárdelo utilizando una extensión de nombre de archivo de tres caracteres.

- Al preparar imágenes fijas en aplicaciones que admiten la administración del color, como Photoshop, es posible que los colores difieran menos entre la aplicación y Premiere Pro si las imágenes se preparan en un espacio de color accesible para vídeo, como sRGB o NTSC RGB.

Ir al principio

Importación de archivos de Photoshop e Illustrator

Puede importar archivos de Adobe Photoshop 3.0 o posterior o de Adobe Illustrator. Puede controlar la importación de archivos con capas. Las áreas vacías (transparentes) de archivos no acoplados se muestran transparentes al importarlas a Premiere Pro debido a que la transparencia se almacena como un canal alfa. Gracias a ello, puede importar gráficos de y superponerlos a clips de otras pistas sin mayor complicación.

Puede importar los archivos con capas de Photoshop con capas seleccionadas importadas como clips individuales en una bandeja, con capas seleccionadas importadas como clips individuales en una bandeja y secuencia o con capas seleccionadas combinadas en un clip de vídeo único.

Asimismo, puede importar archivos de Photoshop que contengan vídeos o animaciones si se han guardado en Photoshop en el modo de animación de línea de tiempo.

Nota: *Las capas que se trasladan individualmente de una composición de Photoshop a un proyecto de Premiere Pro podría no tener el comportamiento esperado.*

Importación de un archivo de Photoshop con capas

Al importar un archivo con capas guardado con formatos de archivo de Photoshop, puede elegir cómo importar las capas en el cuadro de diálogo Importar archivo con capas.

Nota: *Algunos atributos de las capas de Photoshop no son compatibles, como los modos de fusión no estándar y la opción Cobertura. Para obtener los mejores resultados, utilice transparencia y opacidad básicas en Photoshop. Adobe Premiere Pro admite la mayoría de modos de mezcla de Photoshop.*

Premiere Pro importa todos los atributos que se hayan aplicado al archivo original, incluyendo posición, opacidad, visibilidad, transparencia (canal alfa), máscaras de capa, capas de ajustes, efectos de capa comunes, trazados de recorte de capas, máscaras vectoriales y grupos de recorte. Photoshop exporta un fondo blanco como blanco opaco, mientras que exporta un fondo de tablero de ajedrez como un canal alfa transparente cuando se exporta a un formato que admita canales alfa.

La importación de archivos con capas de Photoshop facilita la utilización de gráficos creados en Photoshop. Cuando Premiere Pro importe archivos de Photoshop como capas sin mezclar, cada capa del archivo será un clip individual en una bandeja. El nombre de los clips está compuesto por el nombre de la capa seguido del nombre del archivo en el que se encontraba la capa. Cada capa se importa con la duración predeterminada que seleccione para las imágenes fijas en Preferencias.

Puede importar archivos de Photoshop que contengan vídeos o animaciones como cualquier otro tipo de archivo de Photoshop. Cada capa se importa en la duración predeterminada de imágenes fijas, por lo que el vídeo o la animación importados puede reproducirse a una velocidad diferente de la de su origen en el archivo de Photoshop. Para que coincida la velocidad, cambie la duración predeterminada de imágenes fijas antes de importar el archivo de Photoshop. Por ejemplo, si la animación de Photoshop se creó a 30 fps y la velocidad de fotograma de la secuencia de Premiere Pro es 30 fps, defina la duración predeterminada de imágenes fijas en Premiere Pro a 30 fotogramas en Preferencias.

Las opciones que seleccione en el cuadro de diálogo Importar archivo con capas determinan la interpretación de las capas del vídeo o la animación durante la importación a Premiere Pro.

En el cuadro de diálogo Importar, cuando seleccione un archivo de Photoshop que contenga capas para la importación, se abrirá el cuadro de diálogo Importar documento de Photoshop. En el menú Importar como se ofrecen las siguientes opciones para importar el archivo:

Fusionar todas las capas Fusiona todas las capas e importa el archivo en Premiere Pro como un clip PSD único acoplado.

Capas fusionadas Solo fusiona las capas seleccionadas en Premiere Pro como un clip PSD único acoplado.

Capas individuales Solo importa las capas que seleccione en la lista a una bandeja que contenga un clip para cada capa de origen.

Secuencia Solo importa las capas que seleccione, cada una como un clip único. Premiere Pro también crea una secuencia que contenga cada clip en una pista independiente y las deposita todas en su propia bandeja en el panel Proyecto. Si elige Secuencia, puede seleccionar una de las opciones siguientes del menú Dimensiones del material de archivo:

- **Tamaño de documento** Cambie el tamaño del fotograma de los clips para que coincida con el tamaño de fotograma especificado en el cuadro de diálogo Configuración de la secuencia.
- **Tamaño de capa** Iguala el tamaño de fotograma de los clips al tamaño de fotograma de sus capas de origen en el archivo de Photoshop.

Nota: *Si importa una capa como un clip único, el nombre que tendrá en el panel Proyecto estará compuesto por el nombre de la capa seguido del nombre del archivo original.*

Importación de imágenes de Illustrator

Puede importar un archivo de imagen fija de Adobe Illustrator directamente a un proyecto de Premiere Pro. Premiere Pro convierte los archivos de Illustrator basados en trazados al formato de imagen basado en píxeles que utiliza Premiere Pro, un proceso conocido como *rasterización*. Premiere Pro *suaviza* automáticamente los bordes de los archivos de Illustrator. Premiere Pro también convierte todas las áreas vacías en un canal alfa, de modo que queden transparentes.

Si desea definir las dimensiones de los archivos de Illustrator cuando estos se rastericen, utilice Illustrator para definir las marcas de recorte en el archivo de Illustrator. Para obtener más información sobre la definición de las marcas de recorte en Illustrator, consulte el menú Ayuda de Illustrator.

Aunque las capas de Illustrator se combinan en Premiere Pro, puede editarlas si selecciona el clip y elige Edición > Editar original.

Ir al principio

Importación de imágenes como una secuencia de imágenes

Puede importar una animación que ocupe un solo archivo, como un GIF animado. También puede importar una secuencia de archivos de imágenes fijas, como una secuencia TIFF, y combinarlos automáticamente en un único clip de vídeo; cada una de las imágenes fijas se convierte en un fotograma de vídeo. La importación de secuencias es útil para las animaciones exportadas como una secuencia de imágenes por aplicaciones como After Effects. Las imágenes de la serie no pueden incluir capas. Para obtener información sobre las capas y el acoplamiento, consulte la documentación de la aplicación.

1. Establezca la velocidad de fotogramas para la secuencia de imágenes fijas. Seleccione Edición > Preferencias > Medios (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS). A continuación, seleccione una velocidad de fotogramas en el menú Base de tiempo de medios indeterminada. Haga clic en Aceptar.
2. Asegúrese de que los nombres de los archivos de imágenes fijas contienen el mismo número de cifras al final y que sus extensiones son correctas; por ejemplo, archivo000.bmp, archivo001.bmp, etc.
3. Elija Archivo > Importar.
4. Busque y seleccione el primer archivo numerado de la secuencia, seleccione Secuencia de imágenes y haga clic en Abrir (Windows) o Importar (Mac OS). Cuando se selecciona Secuencia de imágenes, Premiere Pro interpreta todos los archivos numerados como un solo fotograma en un clip de vídeo.

Ir al principio

Cambio de tamaño de imágenes importadas

Las imágenes importadas suelen tener mayor resolución que los vídeos importados, por lo que aparecen recortadas cuando se visualizan en la línea de tiempo en Premiere Pro.

Puede ajustar la escala de los clips de forma individual para que coincida con el tamaño de fotograma de la secuencia. También puede utilizar el comando Ajustar al tamaño de fotograma para cambiar el tamaño de la imagen con rapidez.

Cuando se utiliza el comando Ajustar al tamaño de fotograma, se conserva la resolución de píxeles nativa de la imagen, lo que permite ver la resolución más nítida cuando se acerca una imagen.

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en una imagen de una línea de tiempo.

   *Para seleccionar varias imágenes en la línea de tiempo de Flash simultáneamente, pulse Mayús y haga clic en las imágenes.*

2. Seleccione Ajustar al tamaño de fotograma.

Cuando selecciona el comando Ajustar al tamaño de fotograma, la configuración Escalar a tamaño de fotograma se desactiva para mejorar el rendimiento de la reproducción.

Importación de audio digital

Puede importar clips de audio digital almacenados como archivos o pistas de audio en archivos de vídeo. El audio digital se almacena en los discos duros de los equipos informáticos, los CD de audio o cintas de audio digital (DAT) como datos binarios que se pueden leer en equipos informáticos. Para mantener el nivel de calidad lo más alto posible, transfiera los archivos de audio digital a su equipo informático a través de conexiones digitales. Evite digitalizar las salidas analógicas de sus fuentes de audio a través de una tarjeta de sonido.

Nota: *Si desea capturar un archivo solo de audio desde una fuente de vídeo digital, elija Audio en el menú Captura, en el panel Registro del panel Captura. Premiere Pro no admite la captura de solo audio para algunos formatos como HDV.*

Ir al principio

Uso de audio desde CD de audio

Puede utilizar archivos de audio CD (CDA) en un proyecto, pero antes de importarlos a Premiere Pro, deberá convertirlos a un formato de archivo compatible, como WAV o AIFF. Para convertir archivos CDA puede utilizar una aplicación de audio como Adobe® Audition®.

Nota: *Asegúrese de que posee los derechos de autor o la licencia sobre derechos de autor de todas las pistas de audio que utilice.*

Ir al principio

Uso de formatos de audio comprimido

La música almacenada en formatos del tipo MP3 y WMA se comprime mediante un método que reduce la calidad de audio original. Para reproducir audio comprimido, Premiere Pro tendrá que descomprimir el archivo y es posible que tenga que volver a muestrearlo para adaptarlo a sus ajustes de salida. Aunque Premiere Pro utiliza un remuestreador de alta calidad, los mejores resultados se obtienen con una versión de audio de CD o sin comprimir del clip de audio cuando sea posible.

Ir al principio

Uso del audio desde Adobe Audition

Con Adobe Audition puede realizar tareas avanzadas de edición de audio. Si exporta el audio desde Audition a un formato de archivo de audio compatible con Premiere Pro, podrá importar el audio a sus proyectos de Premiere Pro.

Ir al principio

Velocidades de muestreo de audio admitidas

Premiere Pro admite estas velocidades de muestreo de audio de forma nativa:

- 8.000 Hz
- 11.025 Hz
- 22.050 Hz
- 32.000 Hz
- 44.100 Hz
- 48.000 Hz
- 96.000 Hz

Ir al principio

Conformación de audio

Premiere Pro procesa cada canal de audio, incluidos los canales de audio en clips de vídeo, como datos de punto flotante de 32 bits en la velocidad de muestreo de la secuencia. Este procesamiento garantiza el máximo rendimiento de edición y calidad de audio. Premiere Pro conforma ciertos tipos de audio para que coincidan con el formato de 32 bits y la velocidad de muestreo de la secuencia. Si es necesaria la conformación, se realiza cuando un archivo se importa en un proyecto por primera vez. La conformación precisa cierto tiempo y espacio de disco. Cuando comienza la conformación, aparece una barra de progreso en la parte inferior derecha de la ventana de Premiere Pro. Premiere Pro guarda el audio conformado en archivos de previsualización de audio *cfa*. Para determinar la ubicación en la que se guardarán estos archivos de previsualización de audio, especifique una ubicación de Disco virtual para las previsualizaciones de audio en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

Puede trabajar con archivos de audio e incluso aplicarles efectos antes de que estén totalmente conformados. No obstante, solo puede previsualizar las partes conformadas de los archivos. No oirá las secciones sin conformar durante la reproducción.

Estas reglas determinan qué tipos de audio se conforman:

Audio sin comprimir

- Premiere Pro no conforma audio en clips sin comprimir grabados a una de las velocidades de muestreo admitidas de forma nativa si los clips se utilizan en secuencias con velocidades de muestreo que coincidan.
- Premiere Pro conforma audio en clips sin comprimir cuando los utilice en secuencias cuyas velocidades de muestreo no coinciden. No obstante, no se realiza ninguna conformación hasta que exporte las secuencias o cree archivos de previsualización de audio.
- Premiere Pro conforma audio en formatos sin comprimir que no se hayan grabado en una velocidad de muestreo admitida de forma nativa. En la mayoría de casos, se aumentará la muestra de audio hasta la velocidad de muestreo admitida más cercana o hasta una velocidad de muestreo admitida que sea un múltiplo par de la del audio de origen. Por ejemplo, aumentará la muestra de un origen 11.024 Hz a 11.025 Hz, porque es la velocidad de muestreo admitida más cercana y no hay ninguna velocidad que sea un múltiplo par de 11.024.

Audio comprimido

- Premiere Pro conforma todo el audio comprimido, como el de MP3, WMA, MPEG o archivos MOV comprimidos. Conforma este audio a la frecuencia de muestreo de su archivo de origen. Por ejemplo, conformará un archivo MP3 de 44.100 Hz a 44.100 Hz.

Sin embargo, si se utiliza el audio conformado en una secuencia con una velocidad de muestreo que no coincida, como cuando se utiliza un clip de 44.100 Hz en una secuencia de 44.000 Hz, el audio se reproducirá a la velocidad de muestreo de la secuencia sin más conformación.

Premiere Pro no conforma un archivo conformado en una secuencia cuando lo importa en otra secuencia con la misma velocidad de muestreo de audio, si no lo ha movido o ha cambiado su nombre desde que se conformó. Premiere Pro mantiene la ubicación de los archivos de conformidad para todos los archivos conformados en la Base de datos de caché de medios.

Para evitar la conformación, utilice software de edición de audio o software de transcodificación para convertir sus archivos a formatos admitidos sin comprimir a las velocidades de muestreo admitidas.

Además de conformar ciertos archivos, Premiere Pro también crea un archivo *pek* para cualquier archivo que contenga audio cuando se importa en un proyecto por primera vez. Utiliza estos archivos pek para dibujar las formas de onda de audio en los paneles Líneas de tiempo. Premiere Pro guarda archivos pek en la ubicación especificada para archivos de caché de medios mediante el panel Medios del cuadro de diálogo Preferencias.

Importación de recursos desde formatos sin cinta

Importación de recursos desde orígenes basados en archivo con Navegador de medios
Acerca de los clips extendidos

Las videocámaras basadas en archivos de diversos fabricantes graban vídeo y audio en archivos de formatos específicos organizados en estructuras de directorios específicas. Estos formatos incluyen las videocámaras P2 de Panasonic, las XDCAM HD y XDCAM EX de Sony, las HDV basadas en CF de Sony y las AVCHD.

Normalmente, las videocámaras que graben en cualquiera de estos formatos graban en discos duros, medios ópticos o medios de memoria Flash y no en cintas de vídeo. Este tipo de videocámaras y formatos se denominan *basados en archivo* o *sin cinta* en vez de basados en cinta.

El vídeo y audio de una videocámara basada en archivos ya están incluidos en archivos digitales. No es necesario realizar una *captura* o *digitalización* para importarlos a Premiere Pro. El proceso de leer datos del medio de grabación y convertirlos a un formato que se pueda utilizar en un proyecto se denomina*ingerir*. Premiere Pro ingiere archivos en cualquiera de estos formatos basados en archivo desde cualquiera de sus medios.

Adobe proporciona guías del flujo de trabajo para el material de archivo y las cámaras P2, RED, XDCAM, AVCCAM y DSLR, consulte el sitio web de Adobe.

XDCAM y formatos AVCHD

Los archivos de vídeo de videocámaras XDCAM HD se guardan en la carpeta CLIP en formato MXF. Las videocámaras XDCAM EX escriben los archivos MP4 en una carpeta denominada BPAV.

Para obtener más información sobre el formato XDCAM, consulte este documento PDF en el sitio web Sony.

Los archivos de vídeo AVCHD se encuentran en la carpeta STREAM. Para obtener más información sobre el formato AVCHD, consulte el sitio web AVCHD

Formato P2 de Panasonic

Una tarjeta P2 es un dispositivo de memoria de estado sólido que se conecta a la ranura PCMCIA de una videocámara P2 de Panasonic, como la AG-HVX200. Los datos de vídeo y audio digital de la videocámara se graban en la tarjeta en un formato estructurado independiente de códec denominado *MXF (Media eXchange Format)*. Específicamente, Premiere Pro admite la variante de MXF Op-Atom de Panasonic, con vídeo en formatos DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I. Un clip está en *formato P2* si su audio y vídeo se contienen en archivos MXF Op-Atom de Panasonic y dichos archivos están ubicados en una estructura de archivos específica.

La raíz de la estructura de archivos P2 es la carpeta CONTENTS. Cada elemento de *esencia* (un elemento de vídeo o audio) se contiene en un archivo envolvente MXF. Los archivos MXF de vídeo están en la subcarpeta VÍDEO y los archivos MXF de audio están en la subcarpeta AUDIO. Los archivos XML de la subcarpeta CLIP contienen las asociaciones entre los archivos de esencia y los metadatos asociados a estos.

Nota: *Premiere Pro no admite proxies grabados con ciertas videocámaras P2 de Panasonic en carpetas PROXY de tarjetas P2.*

Para que el equipo lea tarjetas P2, necesitará el controlador apropiado, que puede descargar del sitio web Panasonic. Panasonic también ofrece la aplicación P2 Viewer, con la que podrá explorar y reproducir medios almacenados en una tarjeta P2.

Nota: *Para utilizar algunas funciones con archivos P2, primero debe cambiar las propiedades de archivo de solo lectura a lectura y escritura. Por ejemplo, para cambiar los metadatos de código de tiempo de un clip mediante el cuadro de diálogo Código de tiempo debe establecer previamente las propiedades de archivo en lectura y escritura. Utilice el explorador de archivos del sistema operativo para cambiar las propiedades de archivo.*

Formato de captura Avid

Los sistemas de edición Avid capturan material de archivo en archivos MXF, normalmente en una carpeta llamada Avid Media files y el audio se captura en archivos independientes de los archivos de vídeo. Al importar archivos de vídeo Avid, Premiere Pro importa automáticamente los archivos de audio asociados. No obstante, es más fácil importar los archivos de proyecto Avid, en formato AAF (Advanced Authoring Format), que

identificar e importar los archivos de vídeo Avid MXF individuales.

Formato DVD

Las videocámaras de DVD y las grabadoras de DVD capturan vídeo y audio en archivos VOB con codificación MPEG. Los archivos VOB se escriben en una carpeta VIDEO_TS. Se puede optar por escribir los archivos de audio adicionales en una carpeta AUDIO_TS.

Nota: *Premiere Pro y Premiere Elements no importan ni descifran archivos DVD cifrados.*

Ir al principio

Importación de recursos desde orígenes basados en archivo con Navegador de medios

Puede importar recursos directamente en Premiere Pro a partir de medios sin cinta. No obstante, es más eficaz transferir el contenido de medios sin cinta a un disco duro antes de importarlo. Asimismo, el rendimiento de reproducción normalmente es mejor desde una unidad interna dedicada o RAID que desde una cámara o un lector de tarjetas de memoria. Hay disponibles iconos más grandes para obtener una vista previa de los clips en el navegador de medios. Puede arrastrar el cabezal de reproducción o pasar el curso por encima para previsualizar el material de archivo más fácilmente antes de importarlo. Para obtener más información, consulte Trabajar en la vista Icono.

Utilice el Navegador de medios, en lugar de Archivo > Importar, para importar archivos desde las fuentes sin cinta. El Navegador de medios ensambla los archivos relevantes en clips coherentes y no importa los archivos irrevalantes que no son de medios y que se encuentran en las carpetas de los medios sin cinta.

Puede arrastrar recursos seleccionados directamente al panel Proyecto desde el Navegador de medios. También puede seleccionar recursos y, a continuación, elegir Archivo > Importar del Navegador de medios, o bien hacer clic con el botón derecho del ratón y, a continuación, seleccionar Importar en el menú contextual.

El espacio de trabajo predeterminado tiene acoplados el panel Proyecto y el navegador de medios en el mismo panel. Aunque no es evidente, puede arrastrar los clips al panel Proyecto en esta configuración del espacio de trabajo. Para importar recursos en el panel Proyecto desde el Navegador de medios, seleccione los clips que desea importar y, a continuación, arrástrelos a la ficha Proyecto. Se importarán los recursos.

1. (Opcional) Transfiera todo el contenido de una o más tarjetas P2, Sony Compact Flash, medios XDCAM, tarjetas XDCAM EX SxS, videocámaras de disco duro, DVD o medios AVCHD a un disco duro. Para obtener más información sobre la transferencia de estos materiales, consulte Acerca de la transferencia de archivos.

   Nota: *Para XDCAM EX, debe copiar toda la carpeta BPAV y su contenido en vez de los archivos MP4 de uno en uno.*

2. Si no está abierto, seleccione Ventana > Navegador de medios.

   Nota: *Puede acoplar o agrupar el Navegador de medios como cualquier otro panel de Premiere Pro.*

3. Desplácese a la carpeta que contenga los archivos de medios.

   El Navegador de medios muestra una miniatura o un icono (según el formato) y el nombre de toma para cada toma de la carpeta. El Navegador de medios agrega automáticamente los clips extendidos y los metadatos de la toma de las subcarpetas a clips únicos para cualquiera de estos formatos. El Navegador de medios muestra diferentes conjuntos de metadatos para diferentes formatos.

4. (Opcional) Para previsualizar un disparo antes de importarlo, haga doble clic en el disparo en el Navegador de medios.

   Premiere Pro reproduce el clip en el Monitor de origen sin importarlo en el panel Proyecto.

5. Seleccione Archivo > Importar desde navegador, arrastre los clips desde el Navegador de medios al panel Proyecto, o bien, arrastre los clips desde el Navegador de medios a una línea de tiempo.

El recurso o recursos se importarán al panel Proyecto como clips completos.

Ir al principio

Acerca de los clips extendidos

Cuando se graba un *disparo* o una *toma* superior al límite de tamaño de archivo de un medio, la videocámara basada en archivo inicia otro archivo y continúa con la toma sin interrupciones. Esto se denomina *extensión de clips* porque la toma se extiende a más de un archivo o clip. De igual forma, una videocámara basada en archivos puede extender una toma en varios clips de tarjetas o discos diferentes si hay más de una tarjeta cargada. Grabará la toma hasta que se agote el espacio en el primer medio y, a continuación, iniciará un nuevo archivo en el medio con

espacio libre y continuará grabando la toma. Aunque un disparo o una toma únicos se pueden grabar en un grupo de varios clips extendidos, están diseñados para tratarse como un clip único.

Para P2 y XDCAM EX, Premiere Pro importa todos los clips extendidos de un disparo o una toma únicos como un clip único. Importará todos los clips de una toma en una tarjeta cuando seleccione cualquiera de ellos si no falta ninguno de los clips extendidos ni el XML correspondiente. Cuando falten uno o más clips extendidos en la toma, Premiere Pro importará uno o más de ellos según la posición de los clips que faltan en la toma.

Para importar un grupo de clips extendidos, seleccione un clip para importarlos todos. Si selecciona más de uno de los clips extendidos, importará duplicados de todo el grupo de clips extendidos como clips duplicados en el panel Proyectos.

Si el grupo de clips extendidos ocupa más de dos tarjetas P2 o XDCAM EX, copie los árboles de directorio completos de ambos a las carpetas del mismo nivel en el disco duro antes de importarlos. Si lo prefiere, solo para medios P2, puede importar clips que ocupen dos tarjetas P2 si ambas tarjetas se conectan al equipo simultáneamente.

Colin Brougham explica cómo funciona Premiere Pro de forma nativa con medios sin cinta (sin transcodificación) en este artículo del sitio web ProVideo Coalition (en inglés).

Importación de archivos de proyecto XML desde Final Cut Pro

Puede importar proyectos enteros, clips seleccionados o secuencias seleccionadas que haya exportado desde Final Cut Pro como archivos XML. En Premiere Pro, las bandejas y los clips tienen las mismas jerarquías y nombres que en los proyectos de origen de Final Cut Pro. Asimismo, Premiere Pro conserva los marcadores de secuencia, los ajustes de secuencia, el formato de pistas, las pistas bloqueadas y los puntos de inicio de código de tiempo de secuencia de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Premiere Pro importa texto desde los generadores de textos de Final Cut Pro en títulos de Premiere Pro.

Nota: *No puede importar archivos de proyecto nativos de Final Cut Pro, solo archivos XML exportados desde Final Cut Pro. Es posible exportar archivos XML de Final Cut Pro desde Premiere Pro. Los efectos que se convierten de Premiere Pro son los mismos que los que se importan desde un archivo XML de Final Cut Pro.*

> *Premiere Pro y Final Cut Pro 7 (y versiones anteriores) pueden compartir archivos de Final Cut Pro XML para intercambiar datos. Para intercambiar información entre Final Cut Pro X y Premiere Pro, puede utilizar una herramienta externa denominada “Xto7”. Para obtener más información sobre el uso de esta herramienta, consulte aquí.*

Para obtener una lista de elementos de un archivo XML de Final Cut Pro que pueden transferirse a Premiere Pro, consulte Datos de clips de Final Cut Pro, Efectos y transiciones de Final Cut Pro, Modos compuestos de Final Cut Pro y Multiclips de Final Cut Pro. Además, consulte el archivo PDF Apéndice D: Uso de Final Cut Pro de la guía para editores de Premiere Pro de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg para obtener más información.

Hay un vínculo a recursos adicionales sobre la importación de proyectos de Final Cut Pro en este artículo en el sitio web de Adobe.

Ir al principio

Tutorial de aprendizaje

Obtenga más información sobre el flujo de trabajo sencillo de XML para exportar proyectos de Final Cut Pro e importarlos a Premiere Pro en este tutorial de vídeo.

Ir al principio

Importación de un archivo XML desde Final Cut Pro

1. Exportación de un archivo XML desde Final Cut Pro. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Final Cut Pro.
2. En Final Cut Pro, cierre el proyecto de origen.
3. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Importar.

4. Desplácese al archivo XML y haga clic en Abrir.

Ir al principio

Datos de clips de Final Cut Pro

Los datos de clip de los campos Descripción, Escena, Disparo/Toma y Nota de registro en Final Cut Pro aparecen en los campos de metadatos del clip con los mismos nombres en Premiere Pro.

Ir al principio

Efectos y transiciones de Final Cut Pro

Premiere Pro conserva los efectos básicos de movimiento y opacidad y los fotogramas de movimiento y opacidad de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Asimismo, Premiere Pro convierte algunos efectos y transiciones de Final Cut Pro según las tablas siguientes:

Tabla 1. Conversión de efectos de vídeo de Final Cut Pro

Efecto de Final Cut Pro	Efecto de Premiere Pro
Cortar	Cortar
Eight-Point Garbage Matte (Ocho puntos de anclaje mate)	Eight-Point Garbage Matte (Ocho puntos de anclaje mate)
Four-Point Garbage Matte (Cuatro puntos de anclaje mate)	Four-Point Garbage Matte (Cuatro puntos de anclaje mate)
Gaussian Blur (Desenfoque gaussiano) (siempre que la selección de canal en Final Cut Pro sea Alpha+RGB (Alfa+RGB))	Desenfoque gaussiano
Luma Key (Incrustación por luminancia)	Luma Key (Incrustación por luminancia)
Three-Way Color Corrector (Corrección de color tridireccional)	Three-Way Color Corrector (Corrección de color tridireccional)

Tabla 2. Conversión de transiciones de vídeo de Final Cut Pro

Transición de Final Cut Pro	Transición de Premiere Pro
Dip To White (Pasar a blanco)	Dip To White (Pasar a blanco)
Dip to [color] (Pasar a [color])	Pasar a negro
Transiciones Edge Wipe (Barrido de bordes)	Barrido, con la dirección de barrido redondeada a la más cercana de las ocho direcciones admitidas por Premiere Pro.
Otras transiciones de vídeo	Disolución cruzada

Tabla 3. Conversión de efectos de audio de Final Cut Pro

Efecto de audio de Final Cut Pro	Efecto de audio de Premiere Pro
Valores y fotogramas clave de nivel de audio	Valores y fotogramas clave de volumen de clip de audio
Valores y fotogramas clave de panorámica de audio	Valores y fotogramas clave de panorámica de pista
Low Pass Filter (Filtro de paso bajo)	Paso bajo
High Pass Filter (Filtro de paso alto)	Paso alto
Band Pass Filter (Filtro de paso de banda)	Paso de banda

Tabla 4. Conversión de transiciones de audio de Final Cut Pro

Transición de audio de Final Cut Pro	Transición de audio de Premiere Pro
Cross Fade (0 dB) (Fundido cruzado (0 dB))	Ganancia constante
Cross Fade (+3 dB) (Fundido cruzado (+3 dB))	Potencia constante
Otras transiciones	Potencia constante

Ir al principio

Modos compuestos de Final Cut Pro

Premiere Pro conserva los efectos básicos de movimiento y opacidad y los fotogramas de movimiento y opacidad de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Premiere Pro convierte los modos compuestos de Final Cut Pro según la tabla siguiente:

Modo de Final Cut Pro	Modo de Premiere Pro
Normal	Normal
Agregar	Sobreexposición lineal
Subtract (Restar)	No se admite
Difference (Diferencia)	Diferencia
Multiply (Multiplicar)	Multiplicar
Pantalla	Pantalla
Overlay (Superposición)	Superponer
Hard Light (Luz fuerte)	Hard Light (Luz fuerte)
Soft Light (Luz suave)	Soft Light (Luz suave)
Darken (Oscurecer)	Oscurecer
Lighten (Aclarar)	Aclarar
Travel Matte Alpha (Alfa mate en movimiento)	No se admite
Travel Matte Luma (Luma mate en movimiento)	No se admite

Ir al principio

Multiclips de Final Cut Pro

Premiere Pro convierte los multiclips sin contraer de Final Cut Pro, con hasta cuatro entradas, a secuencias multicámara. Premiere Pro convierte los multiclips contraídos en clips individuales.

Nota: *Premiere Pro muestra una advertencia cuando intente importar un multiclip con más de cuatro entradas.*

Adobe también recomienda

- Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro

Captura y digitalización de material de archivo

Ir al principio

Acerca de la captura y digitalización

Para traer material de archivo que no está en forma de archivo o de conjunto de archivos a un proyecto de Premiere Pro, puede capturarlo o digitalizarlo, dependiendo del tipo de material de origen:

Captura Puede capturar vídeo digital de cámaras en directo o de cintas: grábelo desde el origen al disco duro. Muchas videocámaras digitales y platinas graban de vídeo a cinta. Puede capturar vídeo desde cinta al disco duro antes de usarlo en un proyecto. Premiere Pro captura vídeo a través de un puerto digital, como un puerto FireWire o SDI instalado en el equipo. Premiere Pro guarda el material de archivo capturado en el disco como archivos e importa dichos archivos en proyectos como clips. Podrá usar Adobe After Effects para iniciar Premiere Pro e iniciar el proceso de captura. Por otro lado, puede utilizar Adobe OnLocation para capturar vídeo.

Digitalización Puede digitalizar vídeo analógico a partir de una cámara analógica en directo o desde un dispositivo de cinta analógica. Puede digitalizar el vídeo analógico, convertirlo a digital para que el equipo pueda almacenarlo y procesarlo. El comando de captura digitaliza el vídeo cuando hay un dispositivo o una tarjeta de captura instalados en el equipo. Premiere Pro guarda el material de archivo digitalizado en el disco como archivos e importa dichos archivos en proyectos como clips.

Nota: *Al capturar material de archivo, puede controlar los niveles de audio en el panel Medidores de maestro de audio.*

Ir al principio

Requisitos del sistema para la captura

Para capturar material de archivo de vídeo digital, necesitará los siguientes componentes para el sistema de edición:

- Para material DV o HDV, una de las opciones siguiente:
  - Una tarjeta de captura o puerto (FireWire, i.Link) IEEE 1394 compatible con OHCI.
  - Una tarjeta IEEE 1394 incompatible con OHCI con ajustes preestablecidos,

controladores y plugins escritos específicamente para Premiere Pro.

- Para el material de archivo HD o SD que se puede reproducir en un dispositivo con salidas SDI o de componentes, es necesaria una tarjeta de captura HD o SD compatible con entradas de SDI o componentes.
- Para material de archivo HD o SD almacenado en medios desde videocámaras basadas en archivos, un dispositivo conectado a su equipo capaz de leer los medios correspondientes.
- Para grabar audio desde orígenes analógicos, una tarjeta de audio compatible con una entrada de audio analógica.
- Un códec (compresor/descompresor) para el tipo de material de archivo que desee capturar. Premiere Pro tiene sus propios códecs para importar material de archivo DV y HDV. Hay códecs plugin de software disponibles para los demás tipos. Algunas tarjetas de captura tienen los códecs de hardware integrados.
- Un disco duro que admita la velocidad de datos del tipo de material de archivo que desea capturar.
- Espacio suficiente en disco para el material de archivo capturado.

Nota: *Su sistema operativo o formato de disco duro podría limitar la longitud de un clip capturado.*

- Un proyecto creado con ajustes preestablecidos en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto y en el que todos los ajustes coincidan con el material de archivo que se va a capturar.

Nota: *Algunas videocámaras DV y HDV precisan una conexión a sus adaptadores de alimentación para que se activen los puertos IEEE 1394. Otras videocámaras entran en modo inactivo o en modo de demostración si permanecen en modo de cámara sin actividad de la cinta durante un período determinado. Para evitar estos problemas, conecte su videocámara al adaptador de alimentación cuando la esté configurando para capturar o doblar vídeo. Si la videocámara entra en modo de demostración con el adaptador de alimentación conectado, desactive esta opción en el sistema de menús de la videocámara.*

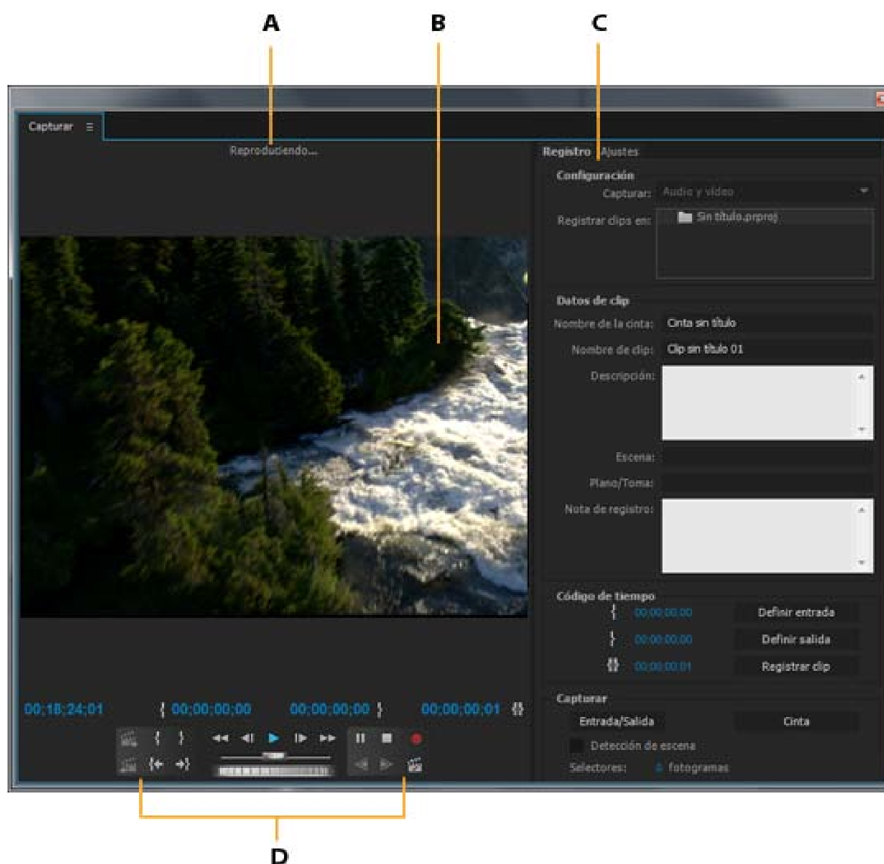
Ir al principio

Configuración de formatos de capturas, preferencias y pistas

Utilice el panel Captura (elija Archivo > Captura), para capturar vídeo y sonido digital o analógico. Este panel incluye una vista previa, que muestra el vídeo que se está capturando, y controles para grabar con o sin control del dispositivo. El panel Captura también contiene un panel Ajustes para editar sus ajustes de captura y un panel Registrando para registrar clips para la captura por lotes. Para su comodidad, algunas de las opciones disponibles en el panel Captura también están disponibles en el menú del panel Captura.

Puede controlar ciertos dispositivos de origen, como videocámaras y platinas, directamente a partir del panel Captura. Su equipo debe tener un controlador IEEE1394, RS-232 o RS-422 compatible con Premiere Pro. Si su dispositivo de origen no dispone de ninguna de estas interfaces, podrá seguir utilizando el panel Captura. Tendrá que utilizar sus controles para introducir, iniciar y detener el dispositivo de origen.

Nota: *Cuando no esté realizando capturas en Adobe Premiere Pro, cierre el panel Captura. El panel Captura tiene preferencia cuando está abierto, de modo que, si no lo cierra mientras edita o previsualiza vídeos, se deshabilitará la salida al dispositivo de origen. Al dejar el panel Captura abierto también puede disminuir el rendimiento.*



Panel Captura

A. Área de estado **B.** Vista previa **C.** Fichas **D.** Controles de transporte

Especificación de los ajustes de captura

1. Con un proyecto abierto, seleccione Archivo > Capturar y seleccione la ficha Ajustes.
2. En el panel Ajustes de captura, haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de captura, seleccione una opción en el menú Formato de captura.
4. Haga clic en Aceptar.

   Nota: *Al capturar formatos DV, Premiere Pro utiliza QuickTime como contenedor para el códec DV en Mac OS y AVI para Windows. En el caso de la captura de HDV, Premiere Pro utilizará el formato MPEG. Para otros formatos, deberá utilizar una tarjeta de captura de vídeo para la digitalización o captura. Consulte Digitalización de vídeo analógico y Captura de vídeo HD.*

Definición de las preferencias de la captura

1. Seleccione Edición > Preferencias > Captura (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Captura (Mac OS).
2. Especifique si desea cancelar la captura de los fotogramas eliminados, notificar sobre fotogramas eliminados o generar un registro por lotes.
3. Especifique si desea utilizar el código de tiempo del control de dispositivos. Si existe un controlador de dispositivo instalado, Premiere Pro puede registrar el código de tiempo proporcionado por el controlador en lugar de registrar cualquier código de tiempo escrito

en la cinta de origen.

Selección de pistas para la captura

1. Para abrir el panel Captura, seleccione Archivo > Capturar.
2. En el panel Captura, haga clic en el menú del panel.
3. Seleccione la opción Grabar vídeo, Grabar audio o Grabar audio y vídeo, según desee.

Ir al principio

Captura desde orígenes estéreo a pistas mono

Puede realizar capturas desde orígenes que contengan canales estéreo o audio 5.1 de forma que cada canal de audio se asigne su propia pista de audio mono automáticamente. La preferencia Mono del Formato de pista predeterminado habilita este comportamiento para el material de archivo capturado desde orígenes de varios canales y para archivos multicanal importados. Para obtener más información sobre la asignación de canales de audio, consulte Asignación de canales de audio de salida y origen.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En el panel Asignación de canal de origen del cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Mono en el menú Formato de pista predeterminado.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Límites de tamaño de los archivos

Premiere Pro no establece ningún límite de tamaño para los archivos. No obstante, es posible que su tarjeta de captura, su sistema operativo o su disco duro sí establezcan dichos límites. Consulte la documentación de su tarjeta de captura y de su disco duro para obtener información sobre la compatibilidad con archivos grandes.

El formato del disco duro determina su capacidad para procesar archivos grandes. El formato FAT32 establece un límite de 4 GB o 18 minutos por archivo para material de archivo DV. El formato NTFS no establece ningún límite de tamaño para los archivos. Resulta más adecuado utilizar discos con formato NTFS como discos de memoria virtual en los que realizar capturas de vídeo y para los dispositivos de destino en los que exportar archivos de vídeo. Sin embargo, otros componentes del sistema de edición de vídeo pueden limitar el tamaño del archivo.

Ir al principio

Ajuste del control de dispositivos

Puede utilizar el control de dispositivo para gestionar y automatizar la captura de vídeo y para exportar secuencias a cinta. El control de dispositivos permite controlar con precisión dispositivos como platinas y videocámaras mediante los controles de captura y de captura por lotes. Con el control de dispositivo, puede utilizar el panel Captura para registrar todos los clips y, a continuación, utilizar el comando Captura por lotes para grabar los clips registrados automáticamente.

Premiere Pro controla los dispositivos a través de su compatibilidad integrada con IEEE 1394 (FireWire, i.Link) y la compatibilidad con controladores RS-232 y RS-422 de otros fabricantes. Independientemente del tipo de dispositivo, si no se reconoce automáticamente, será necesario configurarlo manualmente. Antes de configurar el control de dispositivo, compruebe si su platina o videocámara es compatible con un control de dispositivo externo y asegúrese de que dispone de un cable que permita la conexión entre el dispositivo y su controlador, su equipo informático, o ambos.

Configuración de un proyecto para el control de dispositivos

Puede configurar algunos de los ajustes del control de dispositivos en Edición > Preferencias > Control del dispositivos (Windows) o en Premiere Pro > Preferencias > Control del dispositivos (Mac OS), y otros en la sección Control de dispositivos de la parte inferior del panel Ajustes del panel Captura. Los ajustes del control de dispositivo se aplicarán a todo el proyecto.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Captura (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Captura (Mac OS).
2. Seleccione al menos una opción de captura. Si está usando un controlador de dispositivos que genera su propio código de tiempo, seleccione Usar código de tiempo de control del dispositivo. Usar código de tiempo de control del dispositivo sustituye el código de tiempo ilegible grabado en la cinta por el código de tiempo generado por el controlador. Haga clic en Aceptar.
3. Si desea guardar los clips capturados en una bandeja específica de un proyecto, en primer lugar abra el proyecto. Antes de realizar la captura, compruebe que la bandeja existe en el panel Proyecto.
4. Seleccione Archivo > Capturar.
5. En el panel Ajustes, haga clic en Editar para verificar que el formato de captura especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de captura es apropiado para su dispositivo. Haga clic en Aceptar.

   Nota: *No todos los formatos tienen opciones para la configuración de la captura. Por ejemplo, el formato HDV no tiene opciones.*
6. En la sección Capturar ubicaciones del panel Ajustes, asegúrese de que las unidades de disco seleccionadas para guardar el vídeo y el audio capturado disponen de suficiente espacio libre. Si desea cambiar las ubicaciones, haga clic en el botón Examinar correspondiente, defina la ubicación y haga clic en Aceptar.
7. En la sección Control del dispositivo, si no se ha configurado el control de dispositivo, seleccione un dispositivo en el menú Dispositivo. Haga clic en Opciones para configurarlo. Las opciones varían dependiendo del dispositivo. Para obtener más información, consulte la documentación de su controlador de dispositivos.
8. Pruebe los botones de control del dispositivo en el panel Captura para verificar que funcionen. Si el formato admite la previsualización de vídeo, asegúrese de ver el vídeo en la previsualización.
9. Haga clic en Registro. En el área de configuración, seleccione Audio, Vídeo o Audio y vídeo del menú Captura según lo que desee capturar. Seleccione una bandeja de Registrar clips en si es necesario. De manera predeterminada, se ha seleccionado el panel Proyecto en el campo Registrar clips en.
10. Introduzca la información que considere necesaria en la sección Datos de clip. Esta información se guardará en los metadatos del clip.

    Nota: *Para evitar confusiones, asegúrese de que el nombre de la cinta no existe ya en el sistema. Es posible que algunos tipos de software para control de dispositivo le soliciten que defina el ajuste Nombre de la cinta cada vez que introduzca una cinta nueva. Las demás opciones de Datos de registro no son obligatorias.*

Configuración de un dispositivo para el control de dispositivos

Premiere Pro admite el control de dispositivos como videocámaras y VTR. Premiere Pro controla dispositivos DV y HDV por medio de conexiones IEEE 1394 (FireWire, i.Link). Premiere Pro controla los dispositivos controlados en serie por medio de controladores RS-232 o RS-422 de otros fabricantes instalados en el equipo.

1. Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de control de dispositivo, seleccione Editar > Preferencias > Control de dispositivos (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Control de dispositivos (Mac OS).

2. Seleccione el tipo de dispositivo que desea controlar en el menú Dispositivos.

3. Haga clic en Opciones.

4. (Opcional) Si se conecta un dispositivo DV o HDV, seleccione de los menús Estándar de vídeo, Marca de dispositivo, Tipo de dispositivo y Formato de código de tiempo. En el menú Tipo de dispositivo, si no se incluye su modelo concreto, realice una de las siguientes operaciones:

    - Seleccione un modelo de la misma familia (si lo conoce).
    - Déjelo como estándar.
    - Haga clic en Conectar para obtener información sobre el dispositivo.

5. Si conecta un dispositivo en serie, seleccione de los menús Protocolo, Puerto, Origen de tiempo y Base de tiempo. Seleccione una de las casillas de verificación del protocolo que seleccione o ambas.

6. (Solo para el control de dispositivos DV/HDV) Haga clic en Comprobar estado. Premiere Pro muestra uno de los siguientes estados:

    Sin conexión Premiere Pro no ve el dispositivo. Compruebe todas las conexiones y los ajustes.

    Detectado Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta (probablemente porque no se ha introducido ninguna cinta).

    En línea Premiere Pro detecta el dispositivo y puede controlar la cinta.

7. Haga clic en Aceptar.

8. En la sección Control del dispositivo del panel Ajustes, especifique las siguientes opciones según sea necesario:

    Tiempo de predesplazamiento Indica el tiempo que tarda el Punto de entrada para que Premiere Pro comience a reproducir la cinta antes de la captura. El valor correcto varía en función del dispositivo que se está utilizando.

    Desplazamiento de código de tiempo Indica el número de fotogramas para ajustar el código de tiempo incrustado en el vídeo capturado. Defina el desplazamiento de modo que el código de tiempo coincida con el número del código de tiempo del mismo fotograma en la cinta de origen.

Selección de un dispositivo para el control de dispositivos

1. En el panel Capturar, seleccione la ficha Ajustes.

2. En el menú Dispositivo, seleccione el tipo de dispositivo que desee controlar.

3. Haga clic en Opciones.

4. (Opcional) Si se conecta un dispositivo DV o HDV, seleccione de los menús Estándar de vídeo, Marca de dispositivo, Tipo de dispositivo y Formato de código de tiempo. En el menú Tipo de dispositivo, si no se incluye su modelo concreto, realice una de las siguientes operaciones:

    - Seleccione un modelo de la misma familia (si lo conoce).

- Déjelo como estándar.
- Haga clic en Conectar para obtener información sobre el dispositivo.

5. Si conecta un dispositivo en serie, seleccione de los menús Protocolo, Puerto, Origen de tiempo y Base de tiempo. Seleccione una de las casillas de verificación del protocolo que seleccione o ambas.
6. (Solo para el control de dispositivos DV/HDV) Haga clic en Comprobar estado. Premiere Pro muestra uno de los siguientes estados:

   Sin conexión Premiere Pro no ve el dispositivo. Compruebe todas las conexiones y los ajustes.

   Detectado Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta (probablemente porque no se ha introducido ninguna cinta).

   En línea Premiere Pro detecta el dispositivo y puede controlar la cinta.
7. Haga clic en Aceptar.
8. En la sección Control del dispositivo de la ficha Ajustes, especifique las siguientes opciones según sea necesario:

   Tiempo de predesplazamiento Indica el tiempo que tarda el Punto de entrada para que Premiere Pro comience a reproducir la cinta antes de la captura. El valor correcto varía en función del dispositivo que se está utilizando.

   Desplazamiento de código de tiempo Indica el número de fotogramas para ajustar el código de tiempo incrustado en el vídeo capturado. Defina el desplazamiento de modo que el código de tiempo coincida con el número del código de tiempo del mismo fotograma en la cinta de origen.

Calibración de un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo de otros fabricantes)

1. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar a cinta.
2. Haga clic en Opciones.
3. Establezca el número de fotogramas de desplazamiento, según corresponda para su dispositivo, en los campos Retardar inicio de película, Editar manualmente temporizador y Predesplazamiento.

Control de un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo de otros fabricantes)

1. Seleccione Edición > Preferencias > Control de dispositivos.
2. Desde la ventana Dispositivos, seleccione Control de dispositivo serie.
3. Haga clic en Opciones.
4. En la sección VTR y control de puertos, seleccione un protocolo y un puerto para el dispositivo.
5. En la sección Control de tiempo, seleccione un origen de tiempo y una base de tiempo para el dispositivo.

Controles del dispositivo en el panel Captura

Puede utilizar los controles del panel Captura para manejar el dispositivo mientras registra clips. El control Empujar permite desplazarse rápidamente por los fotogramas cercanos y el control Trayecto permite cambiar la velocidad de la cinta a medida que la reproduce hacia delante o hacia atrás. El botón Grabar permite iniciar una captura manual.

Si presiona el botón Rebobinar con la cinta parada, el dispositivo rebobinará la cinta a velocidad máxima. Si rebobina cuando la cinta está en reproducción o en pausa, el dispositivo rebobinará la cinta mostrando el vídeo en la previsualización.

Si pulsa el botón Avance rápido con la cinta parada, el dispositivo hará avanzar la cinta a velocidad máxima. Si pulsa el botón cuando la cinta esté en reproducción o en pausa, el dispositivo hará avanzar la cinta mostrando el vídeo en la previsualización.

Si presiona el botón Escena anterior, la cinta se desplazará hasta el punto de inicio anterior y se detendrá en modo de pausa. Si pulsa el botón Escena siguiente , la cinta se desplazará hasta el siguiente punto de inicio y se detendrá en pausa.

Nota: *Las funciones Escena anterior y Escena siguiente son compatibles con DV solo en Windows y no son compatibles con HDV en Windows ni en Mac OS.*

También puede utilizar las teclas J, K y L para controlar el dispositivo. J rebobina la cinta; L la reproduce hacia delante con rapidez y K la pone en pausa. La velocidad de reproducción hacia delante o hacia atrás aumentará cada vez que presione J o L. Para rebobinar o hacer avanzar los fotogramas de uno en uno, mantenga pulsada K y presione J o L una vez. Para rebobinar o hacer avanzar la cinta lentamente, mantenga pulsadas K + J o K + L.

Para manejar los controles del panel Captura a través del teclado, consulte la información sobre herramientas del panel Captura. Puede cambiar los métodos abreviados eligiendo Edición > Personalización del teclado. Para que una cinta se desplace rápidamente a un fotograma específico, escriba su código de tiempo en el campo del código de tiempo actual del Panel Captura, en la parte inferior izquierda del monitor. Presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

Ir al principio

Desactivación del control de dispositivo

1. Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de control de dispositivo, realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Edición > Preferencias > Control de dispositivos (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Control de dispositivos (Mac OS).
   - En el panel Captura, haga clic en Ajustes.
2. En el menú Dispositivos, seleccione Ninguno.
3. Haga clic en Aceptar.

Nota: *Cuando el control de dispositivo esté desactivado, inicie la reproducción en el dispositivo manualmente.*

Ir al principio

Captura sin control de dispositivos

Si no dispone de ningún dispositivo que se pueda controlar a través de Premiere Pro, puede capturar vídeo manualmente. Tendrá que manejar tanto los controles del dispositivo de reproducción como los controles del panel Captura en Premiere Pro.

Nota: *Al realizar trayectos, registrar y capturar en Mac OS, la previsualización del material de archivo de HDV se debe hacer en una pantalla de TV externa o, si el origen es una cámara de vídeo, en el visor de la cámara. El panel de previsualización del panel Captura mostrará las palabras Previsualización en cámara.*

1. Asegúrese de que la platina o videocámara está conectada correctamente al equipo informático.

2. Seleccione Archivo > Capturar.
3. (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

   Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.
4. En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
5. Utilice los controles de la platina o videocámara para mover la cinta de vídeo hasta un punto que se encuentre varios segundos antes del fotograma donde desea comenzar la captura.
6. Presione el botón Reproducir de la platina o videocámara y, a continuación, haga clic en el botón rojo Grabar del panel Captura.
7. Prolongue la grabación unos segundos más tras finalizar el material de archivo que necesita y dispondrá de espacio para la edición. Presione la tecla Esc para detener la grabación.

   Cuando aparezca el cuadro de diálogo Guardar archivo capturado, introduzca los datos de registro y haga clic en Aceptar. El nuevo archivo aparecerá en la lista del panel Proyecto y se guardará en la ubicación del disco especificada en el panel Ajustes del panel Captura.

Ir al principio

Captura con control de dispositivos

Una vez que haya configurado correctamente el dispositivo y el proyecto, podrá comenzar a capturar clips utilizando el control de dispositivo. Puede capturar una cinta entera o bien marcar puntos de entrada y salida para cada clip y capturar el clip a continuación. Puede registrar puntos de entrada y salida para tantos clips como desee y hacer que Premiere Pro capture cuantos quiera en un lote. Premiere Pro es compatible con el control de dispositivo FireWire, pero solo es compatible con los controladores de otros fabricantes para el control de dispositivos serie.

Nota: *Al realizar trayectos, registrar y capturar en Mac OS, la previsualización del material de archivo de HDV se debe hacer en un monitor de TV externo o, si el origen es una videocámara, en el visor de la cámara. El panel de previsualización del panel Captura mostrará las palabras Previsualización en cámara.*

Nota: *Al capturar con los puntos de entrada y salida, la primera posición temporal permitida para el punto de entrada es de 2 segundos. Si el punto de entrada elegido es anterior, se ajustará automáticamente para iniciarse a los 2 segundos.*

Para obtener más información sobre la captura de cintas desde dispositivos AJA y la configuración en Premiere Pro, consulte este vídeo de Walter Biscardi.

Captura de una cinta entera o parte de una cinta

1. Seleccione Archivo > Capturar.
2. (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

   Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.
3. En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, tal y como se indica en el panel de previsualización.
4. Introduzca una cinta en el dispositivo. Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos para todas las cintas.

Para evitar la repetición de un mismo nombre, puede resultar útil incluir un número distinto en cada nombre.

5. En el área Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
6. Rebobine la cinta hasta el principio o hasta el principio de la parte que desee capturar.
7. Para crear un archivo independiente (Windows) o un subclip (Mac OS) para cada escena nueva de la cinta, seleccione Detección de escena en el área de captura.
8. Puede capturar fotogramas que se extiendan más allá de los puntos de entrada y salida de cada clip. Introduzca el número de fotogramas en el cuadro Selectores del área de captura.
9. Haga clic en Cinta.
10. Para detener la captura al final de una parte, haga clic en el botón Detener. De lo contrario, la captura se detendrá cuando la cinta llegue al final.

Selección y captura de un clip

1. Seleccione Archivo > Capturar.
2. (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

   Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.
3. En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, tal y como se indica en el panel de previsualización.
4. Introduzca una cinta en el dispositivo. Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos para todas las cintas.
5. En el área Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
6. Utilice los controles del panel Captura para desplazarse hasta el primer fotograma que desee capturar y haga clic en el botón Definir entrada. Después desplácese hasta el último fotograma que desea capturar y haga clic en Definir salida.

   Nota: *Si se captura HDV en Mac OS, debe previsualizar en un monitor de TV externo o un visor de la videocámara mientras se realiza el registro. El panel de previsualización del panel Captura mostrará las palabras Previsualización en cámara.*
7. Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca el número de fotogramas en la opción Controles de la sección Captura.
8. Haga clic en el botón Entrada/Salida del área Captura del panel Registro para capturar el clip.

Ir al principio

Determinar si el dispositivo está en línea

1. Seleccione Archivo > Capturar.
2. (Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.

   Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.
3. Seleccione la ficha Ajustes en el panel Captura.
4. En el área Control del dispositivo de la ficha Ajustes, haga clic en Opciones.

5. En el cuadro de diálogo Ajustes de control de dispositivo DV/HDV, haga clic en Comprobar estado.

Ir al principio

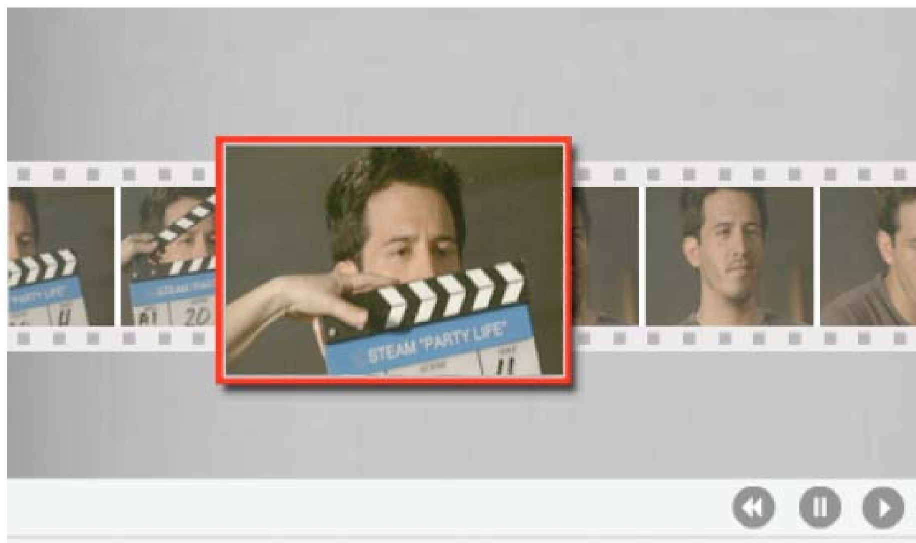
Registro de clips con detección automática de escenas

Con la Detección de escena se puede agilizar en gran medida el proceso de registro de clips. Cuando se captura vídeo, la detección de escena registra un clip donde exista una interrupción en una marca de fecha/hora de la cinta. Con la Detección de escena, Premiere Pro captura automáticamente un archivo independiente (Windows) o crea un clip maestro con un subclip (Mac OS) en cada salto de escena. En Mac OS, Premiere Pro sitúa los subclips en una nueva bandeja. La opción Detección de escena se ejecutará tanto si captura una cinta entera como si captura únicamente una sección comprendida entre un punto de entrada y uno de salida. Con la Detección de escena se crean clips incluso entre puntos de entrada y salida definidos, si se detecta un salto de escena.

La detección de escenas registra las escenas de la captura por lotes sin alterar el progreso de la cinta. También registra las escenas que se encuentran en saltos del código de tiempo.

Tracy Peterson ofrece un tutorial de vídeo que muestra la detección automática de escenas en el sitio web de Adobe.

- En el panel Captura, realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en el botón Detección de escena situado debajo de la imagen.
  - Seleccione Detección de escena en la sección Captura del panel Registro.



La opción Detección de escena inicia un archivo independiente (Windows) o un subclip (Mac OS) en el primer fotograma de cada escena.

Nota: *La detección de escenas funciona para el material de archivo DV, HDV 1080i y HDV 720p.*

Ir al principio

Problemas habituales durante la captura

Si tiene problemas durante la captura de material de archivo digital, consulte la Ayuda de Premiere Pro o la documentación de su cámara, platina o tarjeta de captura. Para obtener más información, consulte Solución de problemas de captura y reproducción de vídeo digital. Estos son algunos de los problemas con los que podría encontrarse durante la captura de vídeo digital:

- Si su dispositivo (cámara o platina) entra en modo inactivo, cierre el panel Captura y vuelva a abrirlo; o bien cierre el panel Captura, apague el dispositivo, vuelva a encenderlo y, a continuación, vuelva a abrir el panel Captura. El modo inactivo se puede deshabilitar en muchas cámaras conectándolas a corriente alterna y expresionando la cinta.
- Si el vídeo se muestra granulado en el panel Captura o en el panel Monitor, posiblemente Premiere Pro haya disminuido la calidad de la visualización para conservar la calidad de la captura. El vídeo se captura y se almacena con la calidad determinada por el usuario y se reproduce siempre con esa misma calidad en monitores NTSC o PAL. En sistemas inferiores, es posible que Premiere Pro reduzca la calidad de la previsualización de la captura para garantizar que los recursos de la CPU disponibles son suficientes para una captura de máxima calidad.
- Si la imagen de vídeo no aparece en el panel Captura, compruebe el control de dispositivo y los ajustes de captura. A continuación, con el dispositivo encendido, reinicie Premiere Pro.
- Si el audio y el vídeo capturados no están sincronizados, asegúrese de que no han quedado partes de la cinta sin grabar entre distintas tomas. Los fragmentos de la cinta que quedan en blanco no tienen código de tiempo, por lo que se pueden producir interrupciones en el modo de tiempo de la cámara. Cuando se captura el fragmento que está en blanco, la cámara no transmite fotogramas válidos, pero el tiempo se sigue marcando.
- Si no se graba el audio, intente reproducir una fuente a través de la entrada de sonido de su equipo informático y del sistema de altavoces sin realizar ninguna grabación. Si no oye nada, es posible que la fuente de audio no esté bien conectada o que los parámetros de audio no estén bien definidos. Compruebe las conexiones del hardware, los Dispositivos de sonido y audio del Panel de control de Windows y los ajustes del mezclador, y consulte la documentación de la tarjeta de sonido. En Premiere Pro, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Premiere Pro > Preferencias (Mac OS), y compruebe los ajustes de Audio, Hardware de audio y Asignación de salida de audio.
- Al realizar trayectos, registrar y capturar el material de archivo de HDV en Mac OS, el panel de previsualización del panel Captura se quedará en blanco. La previsualización de este metraje se debe hacer en una pantalla de TV externa o, si el origen es una cámara de vídeo, en el visor de la cámara.

Temas relacionados

- Importación de recursos desde formatos sin cinta
- Optimización del rendimiento de los discos de memoria virtual
- Configuración del sistema para captura de HD, DV o HDV

Captura y recaptura de lotes

Ir al principio

Acerca del registro de clips

Puede especificar las tomas de la cinta de origen que desea utilizar *registrándolas* como un conjunto de clips sin conexión para su captura posterior. Si configura las opciones del control de dispositivo en el cuadro de diálogo Preferencias para que controle de forma remota su cámara o su platina, podrá utilizar los controles de registro de clips del panel Captura para crear clips sin conexión y, después, podrá utilizar el comando Captura por lotes para capturar automáticamente los clips registrados.

Si dispone de una lista de puntos de entrada y salida, puede registrarlos manualmente sin necesidad de conectar ningún dispositivo; solo tiene que introducir los puntos de entrada y salida de cada toma y hacer clic en el botón Registrar clip. También puede registrar números de fotograma utilizando un registro distinto o un programa de hojas de cálculo y, a continuación, importar la hoja de cálculo a Premiere Pro como una lista de clips sin conexión.

Además, puede registrar clips de forma interactiva: puede definir los puntos de entrada y salida mientras se reproduce la cinta de origen.

Ir al principio

Registro de clips para la captura por lotes

1. En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, comprobando la indicación situada encima del panel de previsualización.
2. Introduzca una cinta en el dispositivo. Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos de registro para todas las cintas.
3. Utilice los controles del panel Captura para desplazarse hasta el primer fotograma de la primera toma y haga clic en el botón Definir entrada. Después desplácese hasta el último fotograma de la toma y haga clic en el botón Definir salida.
4. En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
5. Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca el número de fotogramas deseado para estos selectores en la sección Selectores del panel Captura.
6. Haga clic en el botón Registrar clip de la sección Código de tiempo del panel Registro para registrar el clip que ha identificado. Introduzca un nombre para el clip cuando se le solicite. Premiere Pro registrará el clip colocando un clip sin conexión para dicho clip en el panel Proyecto.
7. Repita los pasos 2 a 6 para registrar cada una de las tomas que desee capturar por lotes.

Al registrar HDV y otros formatos Long GOP, asegúrese de que añade los controles en la opción Controles de la sección Captura. Debido a la naturaleza de los formatos Long GOP, puede que el contenido real de los medios no sea totalmente exacto. Al agregar los controles, tendrá los fotogramas necesarios para la edición y, si es necesario, la nueva captura.

Registro de clips de forma interactiva

1. Asegúrese de que el dispositivo está conectado y se encuentra en modo VTR o VCR (no en modo de cámara); a

continuación, elija Archivo > Captura.

2. En el panel Registro, introduzca los ajustes que desea utilizar como predeterminados para Configurar y Datos de clip.
3. Reproduzca la cinta. Haga clic en Definir entrada o Definir salida cuando lo desee, incluso durante la reproducción de la cinta. Repita el proceso tantas veces como sea necesario.
4. Cuando haya terminado de definir los puntos de entrada y salida, haga clic en Registrar clip, compruebe los datos del clip y haga clic en Aceptar.

*Puede realizar pequeños ajustes de código de tiempo con los signos más (+) y menos (–). Por ejemplo, para agregar cinco fotogramas al final del punto de salida, seleccione todo el código de tiempo del punto de salida, escriba **+5** y presione Entrar/Retorno.*

Información sobre el registro de clips de forma interactiva

- Defina las opciones en el panel Registro del panel Captura. Premiere Pro utiliza los datos actuales de las secciones Configurar y Datos de clip como valores predeterminados para los clips que se registrarán posteriormente. Si desea registrar una serie de clips en la misma bandeja y con datos de registro parecidos, ahorre tiempo especificando los datos del clip antes de empezar a registrar la serie. Cuando haga clic en el botón Registrar clip, aparecerá un cuadro de diálogo en el que podrá aceptar o modificar los datos del clip.
- En la sección Datos de clip, especifique el nombre de la cinta. Premiere Pro le pedirá que indique el nombre de la cinta cada vez que inicie una captura por lotes.
- El Nombre de clip en la sección Datos de clip avanza en progresión numérica automáticamente. Por ejemplo, si desea numerar una serie de clips con un nombre que comience por Persecución en coche, escriba “Persecución en coche 01”, y asegúrese de que el nombre del clip termina con el número. Los clips que se registren a continuación recibirán de forma predeterminada la numeración sucesiva, por ejemplo, “Persecución en coche 02”.
- Puede modificar los ajustes del panel Captura siempre que lo desee. Por ejemplo, si ve que la acción va a cambiar a medida que avanza la reproducción de la cinta, puede prepararse para capturar la siguiente acción seleccionando una bandeja distinta para registrar los clips sucesivos o escribiendo un nombre distinto en Descripción o Escena. No tiene que detener la cinta para modificar los ajustes.
- Puede manejar el dispositivo y registrar clips utilizando el teclado. Consulte la información sobre los controles del panel Captura o elija Edición > Personalización del teclado para ver o modificar los métodos abreviados.
- Debe hacer clic en Registrar clip para crear un nuevo clip sin conexión. La cinta se detendrá cuando confirme los datos del clip para el nuevo clip sin conexión.

Ir al principio

Acerca de la captura por lotes

Premiere Pro admite la captura por lotes (captura automática no asistida de varios clips desde un dispositivo controlable). Puede definir un lote seleccionando un grupo de clips que haya registrado. Estos aparecerán como clips sin conexión (marcador) en el panel Proyecto o en una bandeja. Para capturar todos los clips sin conexión registrados que desee, selecciónelos y elija Archivo > Captura por lotes. Cuando inicie la captura, Premiere Pro volverá a clasificar las entradas automáticamente por nombre de cinta y código de tiempo de los puntos de entrada, de modo que la captura se lleve a cabo con la mayor eficacia posible.

Para ahorrar tiempo registrando manualmente el menor número de clips posible, puede utilizar la función Detección de escena. Consulte Registro de clips con detección automática de escenas

Si desea capturar por lotes un conjunto de clips registrados sin conexión, selecciónelos en el panel Proyectos y elija Archivo > Captura por lotes. Si ha organizado los clips sin conexión en bandejas, puede capturar una bandeja entera por lotes seleccionándola.

Premiere Pro puede capturar vídeo en segundo plano, permitiéndole realizar otras tareas durante la captura. Cuando inicia una captura manual o por lotes en Premiere Pro, puede minimizar la aplicación o cambiar a otra aplicación sin detener la captura. Una vez que haya restaurado la ventana de Premiere Pro, puede hacer clic en cualquier punto de su interior para interrumpir la captura. No obstante, tenga en cuenta que si ejecuta tareas de alto rendimiento durante la captura, se podrían eliminar fotogramas. Las probabilidades de eliminar fotogramas es menor con sistemas de alto rendimiento, como los de doble procesador.

Nota: *La captura por lotes no es recomendable para los primeros y últimos 30 segundos de la cinta, ya que pueden aparecer problemas de código de tiempo y de búsqueda. Capture estas secciones manualmente.*

Ir al principio

Selección de los ajustes de captura por lotes

Una lista por lotes de clips registrados aparece como una lista de clips sin conexión en el panel Proyecto. Si tiene intención de capturar gran cantidad de clips, puede crear bandejas en el panel Proyecto antes de comenzar, para poder registrar directamente cada conjunto de clips sin conexión en su propia bandeja. Al realizar la captura por lotes, los clips sin conexión se irán reemplazando por los clips capturados, manteniendo la organización de la bandeja configurada antes de comenzar.

De forma predeterminada, Premiere Pro utiliza los ajustes de captura del proyecto para la captura por lotes de clips sin conexión. Si un clip sin conexión tiene sus propios ajustes de captura, Premiere Pro utilizará los ajustes del clip para capturarlo; el clip obtenido conservará sus ajustes de captura, de modo que se pueda volver a capturar fácilmente utilizando los mismos ajustes. Por ejemplo, si un clip sin conexión tiene formato HDV y el formato especificado en los ajustes de captura del proyecto es DV, Premiere Pro captura el clip en HDV a menos que cambie los ajustes de captura del clip. Para omitir los ajustes de captura del clip, elija la opción Omitir configuración de captura en el cuadro de diálogo Captura por lotes.

Determinación de si un clip sin conexión tiene ajustes de captura

Puede averiguar si un clip sin conexión ya tiene sus propios ajustes de captura.

- En el panel Proyecto, desplácese a la derecha hasta la columna Configuración de captura. Si la columna está oculta, seleccione Visualización de metadatos de un menú panel Proyecto. A continuación, haga clic en el triángulo junto a Metadatos de proyecto de Premiere para mostrar los nombres de columna. Seleccione Configuración de captura. Haga clic en Aceptar.

  Si un clip sin conexión tiene sus propios ajustes de captura, la casilla de verificación de esta columna estará seleccionada.

Cambio de los ajustes de captura de un clip sin conexión

Puede cambiar los ajustes de captura de un clip sin conexión. Por ejemplo, puede capturar el clip con una resolución superior a la que tenía la primera vez que se capturó o registró.

1. Seleccione el clip en el panel Proyecto,
2. Elija Clip > Ajustes de captura > Definir ajustes de captura de clip.

   Se abrirá el cuadro de diálogo Ajustes de captura.
3. Consulte Especificación de los ajustes de captura.

Eliminación de los ajustes de captura de un clip sin conexión

1. En el panel Proyecto, seleccione el clip.
2. Elija Clip > Ajustes de captura > Borrar ajustes de captura de clip.

   De forma predeterminada, Premiere Pro captura este clip con los ajustes de captura del proyecto.

Ir al principio

Captura de clips por lotes

1. Seleccione el clip sin conexión que desea capturar y elija Archivo > Captura por lotes.
2. En el cuadro de diálogo Captura por lotes, realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Si desea capturar otros fotogramas fuera de los puntos de entrada y salida definidos para los clips del lote, elija Capturar con controles e introduzca el número de fotogramas para los controles.

   Nota: *El número de fotogramas que introduzca aquí se añadirá al número definido para los controles en el panel Captura.*

   - Elija Omitir configuración de captura si desea reemplazar los ajustes de captura de los clips individuales del lote con los ajustes predeterminados del proyecto.

3. Compruebe que la platina y la cinta de vídeo de origen están configuradas correctamente para la captura y, a continuación, haga clic en Aceptar.
4. En el cuadro de diálogo Insertar cinta, introduzca la cinta solicitada y haga clic en Aceptar. Si está realizando capturas desde varias cintas, esté listo para insertarlas cuando se le pida.
5. Si desea detener la captura por lotes, haga clic en el botón Detener del panel Captura o presione la tecla Esc.

Ir al principio

Solución de problemas de captura por lotes

Podrá realizar capturas por lotes sin problemas siempre que el control de dispositivos y los ajustes de captura del proyecto estén configurados correctamente y los clips sin conexión que ha registrado sean uniformes y no contengan datos conflictivos. Si tiene problemas con la captura por lotes, asegúrese de que los ajustes de todos los clips que desea capturar están configurados correctamente:

- El estado de todos los clips debe ser Sin conexión. Compruebe el estado en la vista Lista del panel Proyecto. Si un clip no está sin conexión, selecciónelo en el panel Proyecto y elija Proyecto > Desvincular medios. Si selecciona varios clips y algunos están en línea, Premiere Pro capturará únicamente los clips sin conexión.
- Debe especificar Nombre de la cinta, Inicio de medio y Fin de medio en el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión para cada uno de los clips sin conexión. Siempre que al menos uno de los clips sin conexión seleccionados contenga estos ajustes, el comando Captura por lotes estará disponible, pero solo se capturarán los clips que tengan los tres ajustes. Si es necesario, compruébelo en Ver lista en el panel Proyecto o haga doble clic en cada uno de los clips sin conexión para editar sus ajustes.
- El dispositivo de captura seleccionado debe admitir la grabación de vídeo, audio o ambas. Por ejemplo, no se podrá capturar el audio si el dispositivo de captura no captura audio. Si existen ajustes que no se pueden capturar, la captura por lotes se detendrá y aparecerá el cuadro de diálogo Error de ajustes de captura.
- Los nombres de archivo de los clips (tal y como se ha especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de captura) no deben duplicar los de los clips ya existentes. Si es necesario, haga doble clic en cada uno de los clips sin conexión para comprobar que el nombre no está repetido. Si selecciona un clip sin conexión con un nombre duplicado para la captura por lotes, Premiere Pro cambia ligeramente el nombre de ese clip cuando lo captura. De esta manera, evita que el otro archivo con el mismo nombre se sobrescriba.

Para gestionar los errores de captura cuando aparezca el cuadro de diálogo Error de ajustes de captura, realice una de las siguientes acciones:

- Para corregir los ajustes de captura de cualquiera de los clips de la lista, seleccione uno o más archivos de la lista y haga clic en Editar ajustes.
- Para omitir los clips que contengan ajustes de captura incorrectos y proseguir con la captura por lotes, haga clic en Omitir. Los clips omitidos se quitarán de la lista y no se capturarán.
- Para detener la captura por lotes, haga clic en Cancelar. No se capturará ningún clip.

Ir al principio

Importación y exportación de listas por lotes

Puede importar listas de lotes en una variedad de formatos de archivos: texto delimitado por tabuladores (TXT), valores separados por comas (CSV), TAB y PBL. Tras la importación, cada una de las entradas de la lista por lotes en formato de texto aparece como un clip sin conexión en el panel Proyecto. También puede exportar los clips sin conexión como listas por lotes en formato CSV para poder transferir listas de clips registrados entre distintos proyectos y estaciones de trabajo. Para ver el formato de una lista por lotes, expórtela y abra el archivo con un editor de texto como el Bloc de notas o con una aplicación de hojas de cálculo. Las listas por lotes en formato de texto pueden proceder de fuentes como Adobe Premiere 6.5, utilidades de registro como Pipeline Autolog o algún software personalizado de producción de vídeo que utilice bases de datos o programas de hojas de cálculo para generar listas por lotes.

Al importar una lista por lotes, el orden de los campos de la lista debe ser el siguiente: nombre de la cinta, punto de entrada, punto de salida, nombre de clip y comentarios. Al exportar clips sin conexión como una lista por lotes, Premiere Pro ordena los campos de la siguiente forma: nombre de la cinta, punto de entrada, punto de salida, nombre de clip, nota de registro, descripción, escena y disparo/toma. Los datos de los campos exportados se toman de las columnas correspondientes en la vista Lista del panel Proyecto.

- Para importar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, abra un proyecto y elija Proyecto > Importar lista por lotes. Busque el archivo, selecciónelo y haga clic en Abrir.
- Para exportar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, seleccione los archivos que desea registrar. A continuación, elija Proyecto > Exportar lista por lotes. Especifique un nombre de archivo y una ubicación y haga clic en Guardar.

Ir al principio

Volver a capturar clips

Puede volver a capturar los clips de un proyecto existente utilizando la captura por lotes. Es posible volver a capturar los clips solo si se han desvinculado de sus archivos de origen, con lo que pasan a ser clips sin conexión, si tienen nombres en los campos Nombre de la cinta y si el medio de origen contiene código de tiempo.

1. Si desea omitir los ajustes de captura de alguno de los clips que desea volver a capturar, defina los Ajustes de captura del clip.
2. En el panel Proyecto, seleccione todos los clips que desee volver a capturar. Si desea seleccionar clips de distintas bandejas, utilice la vista Lista, donde podrá ver las distintas bandejas.
3. Elija Proyecto > Desconectar. Los clips seleccionados están desvinculados de sus archivos de origen actuales.
4. En el cuadro de diálogo Poner sin conexión, especifique si desea que los archivos de los medios de origen permanezcan en el disco o se eliminen.
5. Con los clips sin conexión todavía seleccionados, elija Archivo > Captura por lotes. Defina los ajustes según sea necesario.
6. Compruebe que la platina y la cinta de vídeo de origen están configuradas correctamente para la captura y, a continuación, haga clic en Aceptar.
7. Una vez finalizada la recaptura, guarde el proyecto.

Puede volver a capturar clips combinados sin conexión. El clip combinado no pasará a ser un clip en línea hasta que todos clips integrantes se capturen.

Temas relacionados

Uso del código de tiempo

Ir al principio

Acerca del código de tiempo

Muchas videocámaras y platinas de vídeo de gama alta registran el *código de tiempo*, un componente que marca determinados fotogramas con señas únicas. El código de tiempo es importante cuando se desean capturar exactamente los mismos fotogramas que se han identificado o capturado previamente, como ocurre en los siguientes casos:

- Desea registrar los clips antes de capturarlos.
- Tiene intención de capturar clips utilizando la captura por lotes (automatizada).
- Desea volver a capturar clips porque los archivos originales están dañados o se han eliminado.
- Tiene intención de exportar secuencias a otro sistema utilizando EDL.
- Está utilizando un sistema en el que edita rápidamente con capturas de baja resolución y más tarde vuelve a capturar los clips con resolución y calidad máximas para la versión final.
- Tiene intención de sincronizar vídeo capturado con audio grabado por separado.

A diferencia de los contadores de tiempo que encontramos en las videocámaras domésticas, el código de tiempo se registra en la cinta de vídeo como parte de la señal de vídeo. Si el material de archivo no tiene código de tiempo, puede agregarlo copiándolo con una cámara o platina que escriba códigos de tiempo. A continuación, podrá registrar o capturar el vídeo desde ese mismo dispositivo.

Para obtener los mejores resultados, el código de tiempo debería avanzar de forma continua desde el principio hasta el final de la cinta; no debería volver a empezar desde cero en ningún punto intermedio. Durante las tareas de edición, si registra un punto de entrada para la captura como 00:00:01:09, pero dicho número aparece en la cinta dos o tres veces por interrupciones del código de tiempo, Premiere Pro no podrá saber en cuál de los 00:00:01:09 debe iniciar la captura. En cintas con códigos de tiempo discontinuos, es probable que no se capturen los clips deseados.

Para garantizar la continuidad del código de tiempo, debe registrarlo de forma continua o crear una franja de código de tiempo en la cinta antes de la grabación.

> *Para asegurarse de que registra siempre códigos de tiempo continuos, grabe al menos 5 segundos más de vídeo tras el final de la acción en cualquier toma. Si revisa un clip en la cámara, asegúrese de rebobinar la cinta hasta el comienzo de ese margen de 5 segundos antes de volver a grabar. La videocámara leerá el código de tiempo del fotograma en el que se haya detenido y cuando empiece a grabar la próxima toma, comenzará a registrar el código de tiempo con el número del fotograma inmediatamente sucesivo. Preste mucha atención, pues si deja un espacio en blanco entre el último fotograma de la toma anterior y el primer fotograma de la toma siguiente, la videocámara comenzará a escribir el código de tiempo desde 00:00:00:00 otra vez.*

Ir al principio

Selección del formato de visualización del código de tiempo

De forma predeterminada, Premiere Pro muestra el código de tiempo para cualquier clip que se haya escrito de forma original en el medio de origen. Si un fotograma tiene un código de tiempo de 00:00:10:00 en la cinta, el código de tiempo mostrado tras la captura es 00:00:10:00. A menudo el código de tiempo de origen facilita el registro de clips. El código de tiempo de origen se muestra para un clip sin que importe la base de tiempo de las secuencias en que se utilice. Cuando la base de tiempo del clip es diferente a la de la secuencia, el código de tiempo de origen puede facilitar el registro del material de archivo. Por ejemplo, un clip filmado en 24p tiene una base de tiempo de 30 fps y un código de tiempo de 30 fps. Premiere Pro mostrará el código de tiempo original de 30 fps del clip, aunque se utilizará en una secuencia con una base de tiempo de 23,976. Sin embargo, puede cambiar esta opción predeterminada para que muestre el código de tiempo para cada clip que empiece en 00:00:00:00.

Asimismo, puede determinar cómo muestra Premiere Pro el recuento de fotogramas cuando se muestre Fotogramas o Pies + fotogramas para un panel. Puede hacer que el recuento de fotogramas de cada clip empiece en 0 o 1 o convertirlo desde el código de tiempo de origen. Si un fotograma de un clip de 30 fps tiene un código de tiempo de origen de 00:00:10:00, la opción de Conversión de código de tiempo numera este fotograma como 300. Premiere Pro convierte 10 segundos a la velocidad de fotogramas de 30 fps en 300 fotogramas.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Medios (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS).
2. En el menú Código de tiempo, seleccione una de las opciones siguientes:

   Usar origen de medio Muestra el código de tiempo grabado en el origen.

   Empezar en 00:00:00:00 Inicia el código de tiempo mostrado para cada clip en 00:00:00:00.
3. En el menú Cantidad de fotogramas, seleccione una de las opciones siguientes:

   Empezar en 0 Numera cada fotograma de forma secuencial, con el primer fotograma en 0.

   Empezar en 1 Numera cada fotograma de forma secuencial, con el primer fotograma en 1.

   Conversión de código de tiempo Genera los números de fotograma equivalentes a partir de los números de código de tiempo de origen.
4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Cambiar la visualización del código de tiempo

Puede cambiar la visualización del código de tiempo en cualquier panel en que el código de tiempo se muestre como texto activo.

1. (Optativo) Para mostrar el código de tiempo en unidades de audio (Muestras de audio en milisegundos), haga clic en el botón de menú de panel en el panel que desee y seleccione Mostrar unidades de tiempo de audio.
2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en un código de tiempo con texto activo para conmutar por los formatos de código de tiempo disponibles. Las dos últimas opciones solo estarán disponibles si selecciona Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú del panel.
   - Código de tiempo de fotograma eliminado
   - Código de tiempo sin fotograma eliminado
   - Fotogramas
   - Pies + fotogramas 16 mm
   - Pies + fotogramas 35 mm
   - Muestras de audio
   - Milisegundos

El formato de visualización de código de tiempo para el Monitor de programa (incluida la instancia en el Monitor de recorte) y los paneles de Línea de tiempo siempre coinciden. Si cambia el formato de visualización en uno de estos paneles, cambiará en el otro.

Ir al principio

Creación de franjas en una cinta o reemplazo de código de tiempo

Puede asegurarse de que el código de tiempo será continuo registrándolo en la cinta antes de usarla. Este proceso se conoce como *creación de franjas* en la cinta. La creación de franjas no es necesaria si sigue las prácticas recomendadas para la grabación, pero puede evitar que el código de tiempo se interrumpa accidentalmente al manipular la cinta en su cámara.

Creación de franjas de código de tiempo en una cinta

1. Introduzca una cinta virgen en la cámara. No debe contener ningún código de tiempo.
2. Si está utilizando una cámara para la creación de franjas, ponga la tapa en el objetivo y deshabilite la grabación de audio.
3. Asegúrese de que todos los ajustes de la cámara (especialmente la velocidad de muestreo de audio) son *exactamente* los mismos que utilizará para filmar. Utilice los mismos ajustes siempre que grabe en esta cinta.
4. Comienzo de la grabación. Deje la cámara o la platina en funcionamiento hasta que se haya grabado toda la cinta.
5. Antes de grabar vídeo en una cinta con franjas, reproduzca unos 30 segundos desde el principio. Compruebe que la videocámara lee el código de tiempo que ha creado antes de comenzar a grabar. El margen de 30 segundos vacíos en la cinta también es de utilidad para la captura por lotes.

   Verifique los ajustes de la cámara siempre que cambie de cinta, en especial cuando vuelva a reinsertar una cinta con la que comenzó a filmar previamente. Aunque puede utilizar ajustes distintos para cintas distintas, es preferible utilizar los mismos ajustes desde el principio hasta el final en cada cinta. Los ajustes deben coincidir con aquellos utilizados cuando creó la franja en esa cinta la primera vez.

Reemplazo de código de tiempo DV

Si el material de archivo de origen está en formato DV y el código de tiempo no es continuo, puede reemplazar el código de tiempo realizando una copia o duplicado de la cinta en formato DV. El dispositivo DV que realiza la copia graba un nuevo código de tiempo continuo, de modo que ahora podrá registrar y capturar vídeo desde la copia con el nuevo código de tiempo.

Nota: *Esta técnica no se puede utilizar para realizar duplicados en formato DVCAM o cuando la platina de grabación es Panasonic AG-DV2500.*

1. Introduzca la cinta DV en la que ha realizado la grabación en una videocámara o platina DV y rebobínela completamente.
2. Introduzca una nueva cinta en otra videocámara o platina para grabar la copia.
3. Si el dispositivo de grabación dispone de una opción para grabar vídeo con el código de tiempo de la cinta original, asegúrese de que esta opción está deshabilitada. Consulte el manual de instrucciones del dispositivo para obtener más información acerca de esta opción.
4. Si el dispositivo de grabación es digital, conéctelo al dispositivo de origen DV utilizando un cable digital como, por ejemplo, IEEE 1394 o SDI. De este modo, obtendrá una copia de máxima calidad.
5. Conecte el dispositivo de grabación a un monitor de televisión.
6. Ponga ambos dispositivos en modo VTR.
7. Asegúrese de que el dispositivo de grabación está configurado para grabar desde el puerto digital.
8. Inicie la grabación en la cinta virgen y, a continuación, inicie la reproducción de la cinta original. Deje las videocámaras o platinas en funcionamiento hasta que se haya copiado la cinta original en su totalidad.

   Nota: *La función Detección de escena reconoce los puntos de inicio y fin de cada toma localizando los saltos en las indicaciones horarias. Al copiar una cinta de este modo se crea un único clip con una indicación horaria continua, de modo que no podrá utilizar Detección de escena cuando capture la copia en Premiere Pro.*

Ir al principio

Captura del código de tiempo

Cuando se utiliza el control de dispositivos, se captura el código de tiempo del vídeo de origen. La captura del código de tiempo con dispositivos analógicos controlables depende de la precisión de la platina utilizada. Si su platina no detecta el código de tiempo con precisión, es posible que tenga que calibrar el sistema o asignar manualmente el código de tiempo a la película, haciendo que los fotogramas coincidan.

Nota: *Solo será posible ver el código de tiempo en el contador de la cinta si el equipo utilizado lo reconoce, a menos que el código se haya fundido o grabado sobre la imagen en una copia de la cinta. La mayoría de las videocámaras analógicas domésticas no pueden leer ni escribir códigos de tiempo.*

Ir al principio

Definición manual del código de tiempo para un clip

Puede cambiar el código de tiempo grabado por Premiere Pro. Por ejemplo, es posible que capture material de archivo desde una copia en formato DV de una cinta Hi8 grabada originalmente con códigos de tiempo en formato RCTC (Rewriteable Consumer Time Code). La copia en formato DV y los archivos de vídeo correspondientes copiados en su equipo informático llevan el código de tiempo en formato DV y no en el formato RCTC original. Para una mayor comodidad al consultar los registros de las tomas creados para la cinta original Hi8, se recomienda restablecer el formato RCTC original del código de tiempo.

1. Seleccione el clip en el panel Proyecto.
2. Elija Clip > > Modificar > Código de tiempo, especifique las opciones según sea necesario y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Introducción del código de tiempo

Durante la captura y la edición de vídeo, tendrá que introducir valores de código de tiempo varias veces. Por ejemplo, deberá introducir valores de código de tiempo para definir los puntos de entrada y salida para los clips y para desplazarse por un panel Línea de tiempo. Premiere Pro presenta distintas formas para introducir el código de tiempo.

En Premiere Pro, la duración comprendida entre los puntos de entrada y salida incluye los fotogramas indicados por el código de tiempo. Por ejemplo, si introduce el mismo código de tiempo para los puntos de entrada y salida de un clip, la duración del clip será de un fotograma. Al introducir el código de tiempo, puede sustituir los puntos por dos puntos o escribir números sin puntuación. Premiere Pro interpretará los números que escriba como horas, minutos, segundos y fotogramas.

- Para definir un código de tiempo concreto, seleccione el código de tiempo, escriba un nuevo código y, a continuación, presione Entrar/Retorno.
- Para ajustar el código de tiempo actual arrastrándolo, hágalo horizontalmente. Por ejemplo, para definir un código de tiempo anterior, arrástrelo hacia la izquierda.
- Para ajustar el código de tiempo actual utilizando un valor relativo, escriba el signo más (+) o el signo menos (–) seguido del número de fotogramas que desea sumar o restar. Por ejemplo, para restar cinco fotogramas al código de tiempo actual, seleccione todo el código, escriba **–5** y, a continuación, presione Entrar/Retorno.

Ir al principio

Visualización de códigos de tiempo como una grabación

Puede mostrar un código de tiempo de un clip dentro de la previsualización del vídeo del clip si aplica el efecto Código de tiempo a ese clip. Puede visualizar el código de tiempo de un previsualización de vídeo de cualquier parte de una secuencia si aplica el efecto Código de tiempo a un clip de vídeo transparente. A continuación, recorte el clip de vídeo transparente del periodo en el que desee que se vea el código de tiempo. El código de tiempo en pantalla normalmente se denomina *código de tiempo de grabación*. Se utiliza en las ediciones en borrador y las pruebas para que los editores y sus colaboradores tengan puntos de referencia precisos.

Visualizar el código de tiempo de clip como una grabación

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Efectos de vídeo para abrirla. A continuación, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Vídeo para abrirla.
2. Arrastre el efecto Código de tiempo y colóquelo en un clip en una secuencia.
3. Haga clic en el panel Controles de efectos para que el panel se vuelva activo.

4. Haga clic en el triángulo situado junto al código de tiempo para ver las opciones de este efecto.
5. Ajuste las opciones según sea necesario.

Visualización del código de tiempo de secuencia como una grabación

1. En la parte inferior del panel Proyecto, haga clic en el icono Nuevo elemento . Seleccione Vídeo transparente..

   ***Nota:** Puede utilizar una capa de ajuste en lugar de vídeo transparente para llevar el efecto de código de tiempo.*

2. Arrastre el clip de vídeo transparente a una pista vacía de la secuencia más alta que el resto de pistas de vídeo.
3. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Efectos de vídeo para abrirla. A continuación, haga clic en el triángulo junto a la bandeja Vídeo para abrirla.
4. Arrastre el efecto Código de tiempo y colóquelo en el clip de vídeo transparente.
5. Haga clic en el panel Controles de efectos para que el panel se vuelva activo.
6. Haga clic en el triángulo situado junto al código de tiempo para ver las opciones de este efecto.
7. Ajuste las opciones según sea necesario.

Ir al principio

Visualización del código de tiempo de origen en el Monitor de programa

Puede visualizar código de tiempo de origen en la previsualización del Monitor de programa de clips en una secuencia mientras realiza la edición:

- Si recorta un clip, aparecerá el código de tiempo de origen del clip.
- Si realiza una edición de deslizamiento, aparecerán los puntos de entrada y de salida de los nuevos medios de origen de los clips adyacentes.
- Si realiza una edición de desplazamiento, aparecerán los puntos de entrada y de salida de los nuevos medios de origen del clip.
- Elija la opción Superposición de código de tiempo durante la edición del menú del panel Monitor de programa. Una marca de verificación indica que el comando está seleccionado.

Ir al principio

Visualización del código de tiempo en el panel Código de tiempo

Puede ver el código de tiempo en el panel Código de tiempo. Para ver el panel Código de tiempo, seleccione Ventana > Código de tiempo.

Puede ver lo siguiente en el panel Código de tiempo:

- Si el panel Origen está seleccionado, el panel Código de tiempo mostrará el código de tiempo de origen.
- Si tiene seleccionado el panel Línea de tiempo o el panel Programa, puede elegir mostrar el código de secuencia, o un código de tiempo de origen en el menú del panel. En el menú del panel también podrá seleccionar de qué pista de audio o vídeo mostrar el código de tiempo.

Para aumentar el tamaño del panel Línea de tiempo, arrastre la esquina inferior derecha de la ventana hacia afuera.

Adobe también recomienda

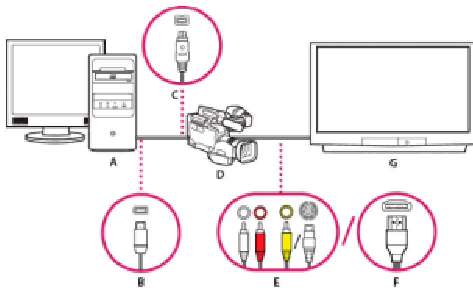
Configuración del sistema para captura de HD, DV o HDV

Para consultar los requisitos del sistema de Premiere Pro, consulte el sitio web de Adobe.

Para obtener sugerencias sobre la optimización del rendimiento del equipo y de Premiere Pro, consulte este documento técnico.

Ir al principio

Configuración de un sistema DV o HDV



Configuración de DV/HDV

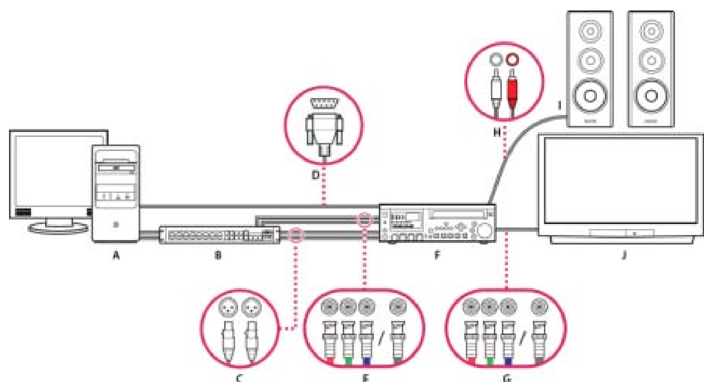
A. *Equipo y monitor de equipo* ***B.*** *Puerto y conector de FireWire de 6 patillas* ***C.*** *Puerto y conector de FireWire de 4 patillas* ***D.*** *Videocámara DV/HDV* ***E.*** *Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco), audio R (rojo), vídeo compuesto (amarillo); conector y clavija para S-video (y/c)* ***F.*** *Puerto y conector HDMI* ***G.*** *Monitor de televisión*

Con esta configuración se puede capturar audio y vídeo desde un origen DV o HDV. Es posible controlar la señal en un monitor de TV durante la edición. Finalmente, es posible volver a exportar cualquier secuencia a cinta de vídeo.

1. Conecte la videocámara o VTR de DV o HDV al equipo utilizando un cable FireWire.
2. Conecte la videocámara o VTR al monitor de televisión con un cable de vídeo S-video o RCA y cables de audio RCA, o bien un cable HDMI.
3. Ponga la videocámara o VTR en el modo VTR o de reproducción.
4. (Para videocámaras HDV o solo VTR) Asegúrese de que el dispositivo está en el modo de reproducción DV para proyectos DV, o en modo de reproducción HDV para proyectos HDV. Para obtener información detallada, consulte el manual de usuario de su dispositivo.

Ir al principio

Configuración de sistemas SD-SDI, HD-SDI o de componentes



Configuración de un componente/SDI con caja de salida

***A.** Equipo y monitor de equipo **B.** (Opcional) Caja de salida A/V **C.** Conectores XLR y clavijas para audio L y R **D.** Puerto y conector RS232/422 **E.** Conectores BNC y clavijas para vídeo componente Y/Pb/Pr, conector BNC y clavija para vídeo SDI **F.** HD/SD VTR **G.** Conectores BNC y clavijas para vídeo componente Y/Pb/Pr, conector BNC y clavija para vídeo SDI **H.** Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco) y R (rojo) **I.** Altavoces **J.** Monitor de televisión*

Con esta configuración podrá capturar audio y vídeo desde un sistema SD-SDI, HD-SDI o un dispositivo de vídeo componente (videocámara o VTR). Es posible controlar la señal en un monitor de TV durante la edición. Finalmente, se puede volver a exportar cualquier secuencia a la videocámara o VTR.

Esta configuración requiere un SDI o una tarjeta de componentes PCI instalados en el equipo. De forma alternativa, requiere un SDI o dispositivo de componentes externos conectados al equipo mediante FireWire. Tanto una tarjeta interna como un dispositivo externo pueden proporcionar puertos, generalmente con conectores BNC, capaces de recibir señales de vídeo de componentes o SDI.

Algunas tarjetas SDI y PCI de componente se distribuyen con cajas de salida que ofrecen puertos para las señales SDI o de componentes. Algunas cajas de salida también proporcionan puertos para sincronizador. Otras proporcionan las salidas necesarias directamente en la tarjeta.

1. Conecte el SD-SDI, HD-SDI o el dispositivo componente al equipo o la caja de salida mediante cables SDI o de vídeo componente. Un cable único con conectores BNC transmite vídeo SDI, pero tres cables separados con conectores BNC transmiten señales de vídeo componente. Conecte cables de vídeo desde las salidas de vídeo del equipo o la caja de salida a las entradas de vídeo del dispositivo. Conecte también cables de vídeo de las salidas de vídeo del dispositivo a las entradas de vídeo del equipo o la caja de salida.

2. Conecte el SD-SDI, HD-SDI o el dispositivo componente al equipo o la caja de salida mediante cables de audio XLR. Conecte cables de audio de las salidas de audio del equipo o la caja de salida a las entradas de audio del dispositivo. Conecte también cables de audio de las salidas de audio del dispositivo a las entradas de audio del equipo o la caja de salida.

3. Realice una de las acciones siguientes:

   - Conecte el puerto serie de control de dispositivo (RS-422 o RS-232) en la videocámara o VTR con el puerto serie (Windows) o puerto USB (Mac OS) en el equipo. Utilice el cable Pipeline Digital ProVTR para dispositivos controlados mediante RS-232/422.
   - Si el sistema posee una caja de salida con un puerto de control de dispositivos serie (RS-422 o RS-232), conecte el puerto de control de dispositivos serie del dispositivo con este puerto en la caja de salida. No conecte el puerto serie de control del dispositivo con el puerto USB o serie en el equipo. Algunas cajas de salida requieren un cable D-Sub de 9 patillas serie estándar en lugar del cable Pipeline Digital ProVTR. Consulte la documentación del fabricante de la caja de salida.

   ***Nota:** El control de dispositivos serie nativo solo está disponible en Windows.*

4. Conecte la platina o la videocámara al monitor de televisión con cables de vídeo componente y a altavoces amplificados con cables de audio RCA.

5. Ponga la videocámara o platina en el modo VRT o de reproducción.

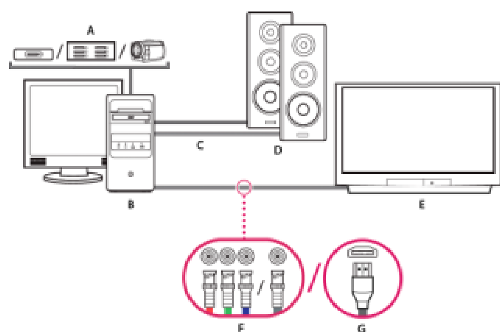
6. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.

7. En el panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste preestablecido SDI o componente que coincida con el formato del material de archivo de origen. Premiere Pro no ofrece estos ajustes preestablecidos. Los fabricantes de tarjetas SDI, tarjetas de captura de componente y otros dispositivos proporcionan estos ajustes preestablecidos. Los ajustes preestablecidos deben estar instalados con estas tarjetas y dispositivos.

8. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre de secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Configuración de un sistema basado en archivos



Sistema basado en archivos

A. *Lector de tarjetas, unidad o videocámara para medios P2, XDCAM HD, XDCAM EX, o AVCHD* ***B.*** *Equipo y monitor de equipo* ***C.*** *Cables de audio que van a los altavoces o el amplificador* ***D.*** *Altavoces* ***E.*** *Monitor de TV* ***F.*** *Conectores BNC para componentes o cables de vídeo SDI al monitor TV (alternativa a "G")* ***G.*** *Conector HDMI para cable de audio/vídeo al monitor TV (alternativa a "F")*

Con esta configuración, puede importar o transferir archivos de audio y vídeo a partir de lectores de tarjetas, unidades o videocámaras sin cinta grabados en cualquiera de los siguientes formatos de archivo de vídeo digital:

- P2 de Panasonic
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

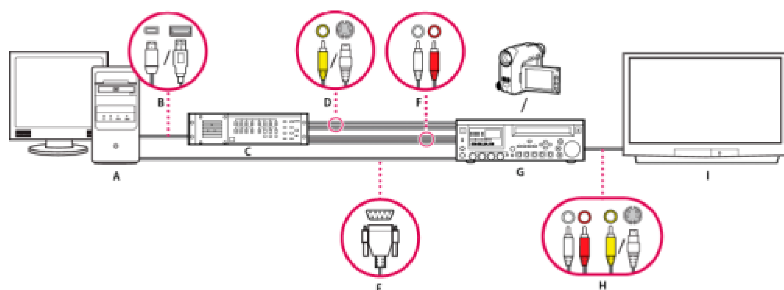
También puede previsualizar vídeo en un monitor de TV de alta definición, si el equipo dispone de lo siguiente:

- Tarjeta de captura de alta definición.
- Tarjeta de visualización con salidas de componentes o SDI o HDMI.

1. Conecte el lector de tarjeta, la unidad de disco o la videocámara al equipo, normalmente con un cable USB 2.0. Para obtener información detallada consulte el manual de usuario de su dispositivo.
2. Conecte la salida de la tarjeta de sonido del equipo a los altavoces o el amplificador de audio del equipo.
3. Conecte las salidas de vídeo de la tarjeta de captura, la caja de salida o la tarjeta de visualización al monitor de TV con cables de componente, SDI o HDMI.

Ir al principio

Configuración de S-video o sistema compuesto



S-video/configuración compuesta

A. *Equipo y monitor de equipo* ***B.*** *Puertos y conectores para FireWire y USB 2.0* ***C.*** *Convertidor de A a D* ***D.*** *Conectores y clavijas para vídeo*

compuesto RCA, S-video (y/c) ***E.*** *Puerto y conector RS 232/422* ***F.*** *Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco) y R (rojo)* ***G.*** *Videocámara analógica, VTR analógico* ***H.*** *Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco), audio R (rojo) y vídeo compuesto (amarillo); conector y clavija para S-video (y/c)* ***I.*** *Monitor de televisión*

Gracias a esta configuración, podrá capturar audio y vídeo desde una videocámara analógica o VTR. Se puede supervisar la señal de vídeo en un monitor de televisión mientras edita. Finalmente, se puede volver a exportar cualquier secuencia a la videocámara o VTR.

Para convertir la señal de origen analógica en un archivo digital que el equipo pueda leer, esta configuración requiere un convertidor de analógico a digital (de A a D) o un digitalizador. Se pueden utilizar cualquier de los siguientes componentes para digitalizar la señal de vídeo:

- Digitalizador interno, instalado en el equipo.
- Digitalizador externo, conectado al equipo.
- Videocámara digital o VTR capaz de digitalizar una señal analógica entrante.

1. Conecte la videocámara analógica o VTR al digitalizador utilizando los cables de vídeo RCA o S-Video. Conecte cables de vídeo desde las salidas de vídeo del equipo o su interfaz a las entradas de vídeo del dispositivo. Conecte también cables de vídeo de las salidas de vídeo del dispositivo a las entradas de vídeo del equipo o su interfaz.
2. Conecte la videocámara analógica o VTR al digitalizador utilizando los cables de audio XLR o RCA. Conecte cables de audio de las salidas de audio del digitalizador las entradas de audio del dispositivo. Conecte también cables de audio de las salidas de audio del dispositivo a las entradas del digitalizador.
3. (Opcional. Parar videocámara analógica o VTR con un puerto RS-422 o RS-232. Solo Windows). Conecte el puerto serie de control de dispositivos de la videocámara o VTR con el puerto serie del equipo o el digitalizador utilizando el cable Pipeline Digital ProVTR.

   Nota: *El control de dispositivos serie nativo solo está disponible en Windows.*
4. Conecte la videocámara analógica o VTR, o el digitalizador, al monitor de televisión con un cable de vídeo S-Video o RCA y cables de audio RCA o XLR.
5. Ponga la videocámara o platina analógica en el modo VTR o de reproducción.
6. En Premiere Pro, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
7. En el panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste preestablecido que coincida con el formato del convertidor de A a D. No haga coincidir el material de archivo de origen. Por ejemplo, si utiliza una videocámara DV o un convertidor de A a DV para convertir la señal analógica, elija un ajuste preestablecido DV.
8. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre de secuencia. A continuación, haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Especificación del dispositivo de audio predeterminado

1. Seleccione Edición > Preferencias > Hardware de audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Hardware de audio (Mac OS) y defina las opciones siguientes:
   - Seleccione un dispositivo de salida del menú Dispositivo predeterminado.
   - Seleccione un tamaño de búfer en el menú de tamaño de búfer (Mac OS).
2. Haga clic en Aceptar.

Ajustes de hardware de audio (solo Windows)

Cuando se hace clic en Ajustes de ASIO en el panel Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias, Premiere Pro abre el cuadro de diálogo Ajustes de hardware de audio, que incluye las fichas Entrada y Salida.

Habilitar dispositivos Determina qué dispositivo de audio conectado se dirige hacia y desde Premiere Pro. Si el dispositivo es ASIO, seleccione los controladores ASIO del dispositivo. Si la tarjeta de sonido no contiene controladores ASIO de fábrica, elija Sonido WDM de Premiere Pro para este ajuste. Para habilitar un dispositivo, asegúrese de instalar un controlador actualizado para el mismo (Windows). Si desea introducir más de dos canales estéreo o supervisar audio 5.1 envolvente, el controlador del dispositivo debe adecuarse a la especificación ASIO (Audio Stream Input Output). Si no lo hace, solo estarán disponibles las entradas y salidas estéreo, independientemente del número de entradas y salidas de

hardware conectadas.

Tamaño de búfer Especifica el tamaño del búfer, en kilobytes, que Premiere Pro utiliza para grabar audio.

Reproducción/Grabación de 32 bits de dispositivo En la ficha Entrada, seleccione Grabación de 32 bits de dispositivo para grabar audio en muestras de 32 bits. En la ficha Salida, seleccione Reproducción de 32 bits de dispositivo para habilitar la reproducción de 32 bits.

***Nota:** Si tiene problemas para oír el audio, consulte la nota técnica: "No sound during playback of video or audio clips" ("No hay sonido durante la reproducción de clips de vídeo o audio").*

Configuración de un micrófono USB (Mac OS)

1. En la aplicación Configuración de Audio MIDI de Utilidades, vaya a Audio > Abrir editor de dispositivos agregados.
2. Compruebe los aspectos siguientes:
    - Micrófono USB.
    - Un dispositivo de entrada adicional, por ejemplo, Entrada de línea.
    - Un dispositivo de salida
3. Seleccione este nuevo dispositivo agregado dentro del panel Preferencias de hardware de audio de Premiere Pro.

Ir al principio

Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (solo Windows)

1. Seleccione Edición > Preferencias > Hardware de audio.
2. Haga clic en Ajustes de ASIO. Especifique los ajustes de ASIO para el dispositivo seleccionado.

    ***Nota:** El dispositivo y el controlador utilizados determinan los ajustes de este cuadro de diálogo, no Adobe Premiere Pro. Consulte la documentación del dispositivo ASIO y del controlador que utilice.*

3. En el cuadro de diálogo Ajustes de hardware de audio, seleccione la ficha Entrada.
4. Seleccione las casillas junto a los nombres de cualquier dispositivo que desee habilitar.
5. Seleccione Grabación de 32 bits de dispositivo si desea grabar audio de 32 bits.
6. Arrastre el controlador Muestras para definir el tamaño del búfer.
7. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo

Se puede especificar si Premiere Pro procesa las previsualizaciones de audio de forma predeterminada.

Seleccione Secuencia > Procesar efectos de entrada a salida, o bien, Secuencia > Procesar de entrada a salida. Estos comandos se utilizan cuando ha definido los puntos de entrada y de salida para marcar el área para procesar las previsualizaciones de audio, en lugar de en la barra del área de trabajo.

Si se procesan las previsualizaciones de audio se podría mejorar el rendimiento de reproducción pero podría tardar más cuando selecciona cualquiera de estos comandos.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. Seleccione o anule la selección de Procesar audio al procesar el vídeo.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

Puede configurar la longitud del predesplazamiento y postdesplazamiento para las previsualizaciones de secuencia y de clip en el panel General del cuadro de diálogo Preferencias.

Nota: *Los campos Predesplazamiento y Postdesplazamiento son distintos de la configuración de Predesplazamiento en el panel Control de dispositivos del cuadro de diálogo Preferencias. La configuración de predesplazamiento del panel Control de dispositivos afecta al control de dispositivos externos como, por ejemplo, videocámaras y VTR.*

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En los campos Predesplazamiento y Postdesplazamiento, escriba el número de segundos para cada uno.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema

Cuando se edita un proyecto, Premiere Pro utiliza el espacio en disco para almacenar los archivos necesarios para el proyecto. Premiere Pro almacena audio y vídeo capturados, audio conformado y archivos de previsualización. Premiere Pro utiliza archivos de audio conformado y de previsualización para optimizar el rendimiento, lo que facilita la edición en tiempo real, una calidad de coma flotante de 32 bits y un rendimiento eficaz.

Todas las preferencias de disco virtual se guardan con cada proyecto. Puede seleccionar diferentes ubicaciones de disco virtual para diferentes proyectos. Si vuelve a abrir un proyecto tras editar otro con ubicaciones de disco de memoria virtual diferentes, Premiere Pro buscará los archivos que pertenezcan al primer proyecto en las ubicaciones de disco de memoria virtual que haya escogido para dicho proyecto.

Si elimina archivos de previsualización o archivos de audio conformado para un proyecto, Premiere Pro los volverá a crear de forma automática cuando vuelva a abrir el proyecto.

De forma predeterminada, los archivos de disco de memoria virtual se almacenan al guardarse el proyecto. Es necesario aumentar el espacio del disco de memoria virtual a medida que las secuencias van creciendo o se vuelven más complejas. Para obtener el mejor rendimiento, dedique un disco o un disco duro únicamente a los recursos de medios. Seleccione un disco para los recursos distintos al disco donde se guarda el archivo del proyecto, los archivos del sistema operativo o los archivos para aplicaciones. Así, los discos de medios pueden acceder a los archivos de medios y reproducirlos lo más rápidamente posible, sin tener que acceder a otros archivos. Utilice el comando Proyecto > Ajustes del proyecto > Discos de memoria virtual para especificar qué discos utiliza Premiere Pro para los archivos de medios. Elija discos de memoria virtual cuando configure un nuevo proyecto.

En cuanto al rendimiento, resulta más adecuado dedicar un disco distinto a cada tipo de recurso, pero también puede especificar carpetas en el mismo disco. Se pueden especificar ubicaciones únicas de discos de memoria virtual para cada uno de los siguientes tipos de archivo:

Vídeo capturado

Archivos de vídeo creados mediante Archivo > Capturar

Si transfiere archivos de vídeo a una carpeta de disco de memoria virtual antes de crear un proyecto para los mismos, especifique la carpeta que contiene archivos de vídeo para Vídeo capturado.

Audio capturado

Los archivos de audio que cree con Archivo > Capturar o si graba a través del Mezclador de audio, como cuando graba una voz superpuesta.

Previsualizaciones de vídeo

Archivos creados al utilizar el comando Secuencia > Procesar de entrada a salida, exportar a un archivo de película o a un dispositivo. Si el área previsualizada incluye efectos, estos efectos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Previsualizaciones de audio

Los archivos de previsualización de audio se crean a través de los comandos siguientes:

- Secuencia > Procesar de entrada a salida
- Utilice Exportar a un archivo de película
- Exporte a un dispositivo DV

Si el área previsualizada incluye efectos, estos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Especificación de discos de memoria virtual

Los discos de memoria virtual se configuran en el panel Disco de memoria virtual del cuadro de diálogo Preferencias. Antes de cambiar los ajustes del disco de memoria virtual, puede comprobar la cantidad de espacio disponible en disco en el volumen seleccionado. La cantidad aparece en el cuadro situado a la derecha de la ruta. Si la ruta es demasiado larga para leerla, coloque el puntero sobre el nombre de la misma y aparecerá la ruta completa en una información sobre herramientas.

1. Seleccione Proyecto > Ajustes de proyecto > Discos virtuales.
2. Identifique una ubicación para cada tipo de archivo nombrado en el cuadro de diálogo. Premiere Pro crea una subcarpeta a la que se le asigna el nombre de cada tipo de archivo (por ejemplo, Vídeo capturado) y en la que se almacenan los archivos asociados a ella. El menú muestra tres ubicaciones predeterminadas:

   Mis Documentos (Windows) o Documentos (Mac OS) Almacena archivos virtuales en la carpeta Mis documentos (Windows) o Documentos (Mac OS).

   Igual que el proyecto Guarda los archivos de memoria virtual en la misma carpeta en la que está guardado el archivo del proyecto.

   Personalizado Permite especificar una ubicación de su elección. Seleccione Personalizada, haga clic en Examinar y busque cualquier carpeta disponible.

Optimización del rendimiento de los discos de memoria virtual

Para obtener el máximo rendimiento, siga estas pautas:

- Si su equipo dispone de un solo disco duro, piense en dejar todas las opciones de discos de memoria virtual con sus ajustes predeterminados.
- Configure los discos de memoria virtual en uno o en más discos duros independientes. En Premiere Pro, se puede configurar un disco de memoria virtual independiente para cada tipo de medio. Por ejemplo, se puede configurar un disco para vídeo capturado y otro para audio capturado.
- En Windows, especifique solo las particiones formateadas para el formato de archivo NTFS como discos de memoria virtual. En Mac OS, utilice particiones formateadas para Mac OS Extended. No se recomiendan las particiones FAT32 para vídeo, ya que no admiten tamaños de archivo grandes.

Nota: *Existen herramientas de terceros que permiten que las unidades NTFS funcionen en Mac OS. Consulte Tuxera NTFS para Mac y Paragon NTFS para Mac (en inglés).*

- En Mac OS, deshabilite el diario para obtener el mejor rendimiento.
- Especifique el disco duro más rápido para capturar material de archivo y guardar archivos de memoria virtual. Puede utilizar un disco más lento para los archivos de previsualización de audio y los archivos del proyecto.
- Especifique solo los discos conectados a su equipo. Un disco duro localizado en una red es, normalmente, demasiado lento. Evite utilizar medios extraíbles ya que Premiere Pro necesita acceder siempre a los discos de memoria virtual. Los discos de memoria virtual se conservan para cada proyecto, incluso al cerrarlos. Se vuelven a utilizar cuando se abre de nuevo el proyecto asociado a ellos. Si los discos de memoria virtual se almacenan en medios extraíbles y estos se extraen de la unidad, dichos discos no estarán disponibles para Premiere Pro.
- Un solo disco se puede dividir en particiones y configurar dichas particiones como discos de memoria virtual. No obstante, las particiones no mejoran el rendimiento, ya que el mecanismo del disco único actúa como obstáculo. Para obtener unos resultados óptimos, configure los volúmenes de discos de memoria virtual que estén en unidades separadas físicamente.
- Puede capturar audio y vídeo en unidades independientes, si es compatible con el códec de formato. (La captura DV y HDV nativa de Premiere Pro no admite la captura de audio separado del vídeo.) Defina las ubicaciones de los archivos nuevos seleccionando Edición > Preferencias > Discos de memoria virtual (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Discos de memoria virtual (Mac OS). Si no modifica los ajustes predeterminados, todos los archivos que capture o cree con Premiere Pro se almacenarán en la misma carpeta en la que se almacenan los archivos del proyecto.

Recursos en línea para mejorar el rendimiento del sistema

Consulte este artículo del foro para ver consejos de usuarios expertos sobre la configuración de discos para un sistema de edición de vídeo.

Encontrará una colección de vídeos y artículos sobre cómo acelerar Premiere Pro en esta entrada de blog.

Consulte este vídeo para obtener más información sobre la configuración de disco duro para obtener un mejor rendimiento en Adobe Premiere Pro y After Effects.

Para obtener más información sobre cómo formatear un disco como NTFS en Windows, consulte esta página en el sitio web de Microsoft.

Para obtener más información sobre cómo formatear un disco como HFS+ en Mac OS, consulte esta página del sitio web kenstone.net. La información de esta página es válida para Mac OS X 10.4-10.7

Ir al principio

Movimiento o limpieza de la base de datos de caché de medios

Cuando Premiere Pro importa vídeo y audio en algunos formatos, procesa y almacena en caché versiones de estos elementos a los que se puede acceder con facilidad al generar previsualizaciones. Cada uno de los archivos de audio importados se conforman en un nuevo archivo .cfa, y los archivos MPEG files se indexan en un nuevo archivo .mpgindex. La caché de medios mejora enormemente el rendimiento de las previsualizaciones, ya que no es necesario volver a procesar los elementos de audio y vídeo en cada previsualización.

Nota: *Cuando se importa un archivo por primera vez, es posible que perciba un retraso mientras se procesan los medios y se guardan en caché.*

Una base de datos conserva los enlaces para cada uno de los archivos de medios guardados en caché. Esta base de datos de caché de medios se comparte con Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro y Audition, de modo que cada una de estas aplicaciones puede leer y escribir en el mismo conjunto de archivos de medios guardados en caché. Si se modifica la ubicación de la base de datos desde cualquiera de estas aplicaciones, la ubicación también se actualiza en las otras aplicaciones. Cada aplicación puede utilizar su propia carpeta de caché, pero la misma base de datos realiza un seguimiento de todas las aplicaciones.

- Seleccione Edición > Preferencias > Medios (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS) y realice una de las siguientes acciones.
  - Para mover la caché de medios o la base de datos de caché de medios, haga clic en el botón Examinar correspondiente.
  - Para eliminar archivos conformados e indexados de la caché y eliminar sus entradas de la base de datos, haga clic en Limpiar. Este comando solo elimina archivos asociados a los elementos de material de archivo para los que el archivo de origen ya no está disponible.

  Nota: *Antes de hacer clic en el botón Limpiar, compruebe que los dispositivos de almacenamiento que contienen los medios de origen utilizados actualmente estén conectados al equipo. Si se ha decidido que falta material de archivo porque el dispositivo de almacenamiento en el que se ubica no está conectado, los archivos asociados en la caché de medios se eliminarán. Debido a esta eliminación será necesario volver a conformar o indexar el material de archivo cuando se intente utilizar con posterioridad.*

  Al limpiar la base de datos y la caché con el botón Limpiar base de datos y caché no se eliminan los archivos asociados con los elementos de material de archivo para los que los archivos de origen aún están disponibles. Para eliminar manualmente los archivos de índice y los archivos conformados, desplácese a la carpeta de caché de medios y elimine los archivos.

Ir al principio

Optimizar el procesamiento de la memoria disponible

De forma predeterminada, Premiere Pro procesa el vídeo utilizando el número máximo de procesadores disponibles, hasta 16. Sin embargo, algunas secuencias, como aquellas que contienen imágenes fijas o vídeo de origen de alta resolución, requieren grandes cantidades de memoria para el procesamiento simultáneo de varios fotogramas. Estas secuencias pueden obligar a Premiere Pro a cancelar el procesamiento y mostrar una alerta Aviso de memoria baja. En tales casos, puede maximizar la memoria disponible cambiando la preferencia de optimización del procesamiento de Rendimiento a Memoria. Cambie de nuevo esta preferencia a Rendimiento cuando el procesamiento ya no requiera una optimización de la memoria.

1. Seleccione Edición > Preferencias y elija Memoria en el cuadro de diálogo Preferencias.
2. En la lista desplegable, junto a Optimizar procesamiento para, seleccione Memoria.

3. Haga clic en Aceptar, cierre Premiere Pro y abra de nuevo el proyecto para que surta efecto la nueva preferencia.

Adobe también recomienda

Captura de vídeo DV o HDV

Puede capturar audio y vídeo desde un dispositivo DV o HDV conectando el dispositivo a su equipo con un cable FireWire. Premiere Pro graba la señal de audio y vídeo en el disco duro y controla el dispositivo mediante el puerto FireWire.

Es posible capturar material de archivo DV o HDV desde dispositivos XDCAM o P2. La captura se puede realizar mediante puertos SDI si su equipo dispone de un dispositivo o tarjeta de captura de terceros compatible. Asimismo, el equipo debe contar con los controladores correspondientes.

En una secuencia realizada con uno de los ajustes preestablecidos DV o HDV, los ajustes de captura se establecen para captura de DV o de HDV, respectivamente. No obstante, podrá cambiar los ajustes de captura a DV o HDV desde el panel Captura en un proyecto concreto.

Puede escoger si quiere previsualizar el vídeo DV en la ventana Captura durante la previsualización y captura. También puede previsualizar material de archivo HDV en la ventana Captura, solo en Windows. Sin embargo, no puede previsualizar material de archivo HDV en la ventana Captura durante la captura. La palabra Capturando aparecerá en esta ventana durante la captura HDV.

Nota: *Puede transferir e importar recursos DVCPRO HD, recursos XDCAM HD y XDCAM EX, y recursos AVCHD desde sus medios sin capturarlos. La captura es un proceso más prolongado que el de transferencia y no conserva todos los metadatos. Para obtener más información, consulte Importación de recursos desde formatos sin cinta.*

Temas relacionados

Compatibilidad con archivos crecientes

Los archivos crecientes son aquellos cuya duración crece tras la ingesta. Adobe® Premiere® Pro admite archivos crecientes para los usuarios que necesiten este tipo de flujo de trabajo.

Los códecs admitidos para los archivos crecientes incluyen:

- AVCI50/100
- EVS DNXHD
- IMX30/40/50
- XDCAM HD 50/35/25/18 compatible con RDD9
- Los archivos empaquetados en QuickTime en estos formatos

En Preferencias de medios hay opciones para determinar si los archivos crecientes deben actualizarse automáticamente y con qué frecuencia. La duración actualizada se puede ver en el Monitor de origen. Consulte Preferencias de medios para más información.

Los medios de los archivos crecientes solo pueden ingerirse o capturarse si Premiere Pro puede leer el volumen (Premiere Pro puede leer material de archivo de una ruta UNC ("//en algún lugar/algo"), pero la unidad debe estar asignada ("H:\en algún lugar\algo"). A continuación, el archivo se puede importar mediante el comando Archivo > Importar y podrán editar con estos clips como lo haría con cualquier otro clip.

Consulte esta entrada de blog para obtener más información sobre la compatibilidad con archivos crecientes en Premiere Pro.

Digitalización del vídeo analógico

Para poder editar tomas de vídeo en formato analógico, en primer lugar deberá digitalizarlas. Puede hacerlo direccionando la señal de vídeo a través de una videocámara digital que la digitalice al momento, o bien a través de un dispositivo de digitalización instalado en su equipo informático. También puede duplicar el material de archivo analógico en formato digital para luego capturar el vídeo desde un dispositivo digital a través de una tarjeta de captura, como cualquier otra fuente digital. En función del equipo informático que tenga, podrá digitalizar vídeo analógico desde distintos tipos de señal, incluidas las de vídeo componente, vídeo compuesto y S-video. Algunos digitalizadores de otros fabricantes incluyen control de dispositivo. Se conectan al dispositivo de origen a través de puertos RS-232 o RS-422, permitiéndole controlar el dispositivo a través del panel Captura de Premiere Pro y realizar capturas por lotes. Consulte el manual de instrucciones de su videocámara y de su digitalizador o tarjeta de captura.

Ir al principio

Acerca de los ajustes de la tarjeta de captura

Es posible que algunos de los ajustes de captura a los que se hace referencia en Premiere Pro procedan del software plugin de los digitalizadores o las tarjetas de captura. Por ello, es posible que las opciones específicas y los formatos admitidos varíen en función del fabricante. Dada la compleja relación entre las tarjetas de captura de vídeo y Premiere Pro, es posible que resulte difícil identificar qué pieza del sistema es responsable de determinadas opciones o problemas. , así como la mayoría de fabricantes de tarjetas de captura, pone a su disposición documentos para la solución de problemas en línea que le ayudarán a determinar si las opciones o problemas están relacionados con la tarjeta de captura de vídeo y su software o con Adobe Premiere Pro. Consulte los recursos de solución de problemas de Premiere Pro y del fabricante de la tarjeta de captura a través de los vínculos que encontrará en sus respectivas páginas Web.

La mayoría de las tarjetas de captura compatibles instalan un archivo de ajustes (ajustes preestablecidos) que podrá seleccionar en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto de Premiere Pro, en el panel Cargar ajustes preestablecidos. Estos ajustes preestablecidos definen todos los ajustes de captura para que la compatibilidad con su tarjeta de captura sea óptima. Para obtener los mejores resultados, utilice los ajustes preestablecidos de la tarjeta de captura y no los cambie en el panel Ajustes personalizados.

Ir al principio

Digitalización de vídeo analógico

1. Salga de Premiere Pro.
2. Conecte las salidas de vídeo y audio de su dispositivo analógico a las entradas analógicas de su dispositivo digital (digitalizador, videocámara digital o platina digital).
3. Si el dispositivo digital es un digitalizador, platina o videocámara externos, conecte el puerto FireWire o SDI al equipo.
4. Si el dispositivo digital de otros fabricantes es un digitalizador con controles de dispositivos (y tiene controladores de dispositivos para Premiere Pro), conecte el puerto de control de dispositivo (RS-232 o RS-422) al puerto del mismo tipo en el dispositivo analógico.
5. Encienda el origen analógico y el dispositivo digitalizador.
6. Si el dispositivo digitalizador es una videocámara, póngala en modo VTR, VCR o Reproducción (no en modo de cámara).
7. En el control de selección de entrada del dispositivo digitalizador, defina la entrada analógica pertinente.
8. Inicie Premiere Pro.
9. Cuando aparezca la pantalla de bienvenida, realice una de las siguientes acciones:
   - Para iniciar un nuevo proyecto mediante una tarjeta de captura, haga clic en Nuevo proyecto, seleccione el ajuste preestablecido de la tarjeta de captura (si está disponible) en el panel Cargar ajustes preestablecidos y haga clic en Aceptar.

Para abrir un proyecto existente mediante una tarjeta de captura, seleccione uno existente que se haya configurado con el ajuste preestablecido de la tarjeta de captura.

- Para iniciar un nuevo proyecto mediante un dispositivo externo, como una videocámara o platina, que se va a digitalizar, haga clic en Nuevo proyecto, seleccione un ajuste preestablecido DV o HDV que coincida con el estándar y el formato de la televisión de destino y haga clic en Aceptar.
- Para abrir un proyecto existente que digitalizar mediante un dispositivo externo, como una videocámara o platina, seleccione un proyecto existente que se haya configurado con el ajuste preestablecido DV o HDV correcto.

10. (Opcional) Especifique el modo en que Premiere Pro asigna los canales de audio desde el dispositivo de digitalización a las pistas de audio. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS). En el panel Asignación de canal de origen, seleccione un formato de canal de audio en el menú Formato de pista predeterminado.
11. Seleccione Archivo > Capturar.
12. En el panel Captura, compruebe detenidamente los ajustes del panel Ajustes. Si es necesario cambiarlos, haga clic en Edición. (Si está usando una tarjeta de captura, la configuración vendrá con el software del plugin del fabricante de la tarjeta, no con Premiere Pro, y variará en función de la marca y modelo de la tarjeta de captura. Consulte la documentación del controlador del software proporcionada por el fabricante de la tarjeta de captura.)
13. Realice una de las acciones siguientes:
    - Si el dispositivo digital no incluye ningún control de dispositivos, introduzca su fuente utilizando los controles del dispositivo analógico. Presione Reproducir en el dispositivo analógico y haga clic en el botón Grabar en el panel Captura.
    - Si el dispositivo digital incluye control de dispositivos, capture o registre el material de archivo utilizando los controles del panel Captura, del mismo modo que lo haría con una fuente digital.

Temas relacionados

Creación de clips para la edición fuera de línea

Para la *edición en línea*, los clips se editan con el nivel de calidad necesario para la versión final del programa de vídeo. Este es el método de trabajo predeterminado en Premiere Pro. La edición en línea funciona bien cuando la capacidad de velocidad y almacenamiento del equipo informático anfitrión cubre las necesidades de los formatos de vídeo utilizados. Por ejemplo, la mayoría de los equipos informáticos modernos admiten la velocidad de datos de DV con resolución máxima. No obstante, pueden encontrarse con exigencias mucho mayores, por ejemplo, material de archivo en formato HDV o HD. Para la mayoría de editores gráficos, aquí es donde comienza la *edición sin conexión*.

En la *edición sin conexión*, tras capturar clips de alta resolución, puede realizar copias de baja resolución de los mismos para editarlos. Tras la edición, se sustituye el material de archivo de baja resolución asociado a los clips con material de archivo original de alta calidad. Puede finalizar, procesar y exportar el producto final en alta resolución. La edición de clips de baja resolución permite utilizar equipos informáticos estándar para editar recursos de gran tamaño, como material de archivo en formato HDV o HD, sin que disminuya por ello la velocidad de rendimiento. También permite a los editores editar utilizando equipos portátiles, por ejemplo, cuando están en un estudio.

Puede editar un proyecto con el material de archivo de alta resolución en línea en todo el proyecto. Por otra parte, la edición se puede realizar en un flujo de trabajo de dos fases. La decisiones creativas iniciales se adoptan con el material de archivo de alta resolución sin conexión. Posteriormente, el material de archivo de alta resolución vuelve a estar en línea para el ajuste, gradación y corrección de color.

Por ejemplo, puede editar sin conexión un proyecto en formato HD con Premiere Pro y, más tarde, exportarlo a EDL para transferirlo a un sistema de edición con un hardware más potente. De este modo, podrá realizar la edición y el procesamiento en línea, con máxima resolución y el hardware más eficaz.

Ir al principio

Creación de clips de baja resolución para la edición sin conexión

1. Capture o importe componentes en el panel Proyecto con máxima resolución.
2. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nueva bandeja y asigne un nombre a una bandeja para los clips de baja resolución.
3. Inicie Adobe Media Encoder y añada todos los clips para el proyecto en la cola de Adobe Media Encoder.
4. En Adobe Media Encoder, haga clic en Ajustes.
5. Cambie el formato y otros ajustes al formato y la configuración para un formato de resolución más baja.
6. Haga clic en el nombre de archivo del campo de nombre de salida y busque la carpeta que se creó para los clips de baja resolución.
7. Haga clic en Aceptar.
8. Haga clic en Iniciar cola.

   Adobe Media Encoder codifica los clips en formato de baja resolución y, de forma predeterminada, conserva el nombre de archivo de los clips originales en los nombres de archivo de los clips codificados.

   Nota: *Al crear clips de baja resolución para la edición sin conexión con Adobe Media Encoder, se crean clips con dos canales de audio, incluso si tiene cuatro canales de audio o más en el material de archivo. Este problema es una limitación de Adobe Media Encoder; utilice una herramienta alternativa si desea conservar los otros canales de audio.*
9. En panel Proyecto de Premiere Pro, abra la bandeja donde que se creó para los clips de baja resolución. Importe los clips de baja resolución en esta bandeja.
10. Edite el proyecto utilizando los clips de baja resolución.

Ir al principio

Sustitución de clips de baja resolución por clips de alta resolución para la edición en línea

Se pueden sustituir las copias de baja resolución de los recursos con la alta resolución original de modo que se pueda procesar un proyecto con la máxima resolución.

1. Seleccione Clip > Reemplazar material de archivo. Busque el clip de alta resolución original que tenga el mismo nombre de archivo que el clip de baja resolución elegido y selecciónelo. Haga clic en Seleccionar.

2. Repita los dos pasos anteriores para cada clip de baja resolución utilizado en el proyecto.

Administración de recursos

Organización de recursos en el panel Proyecto

Ir al principio

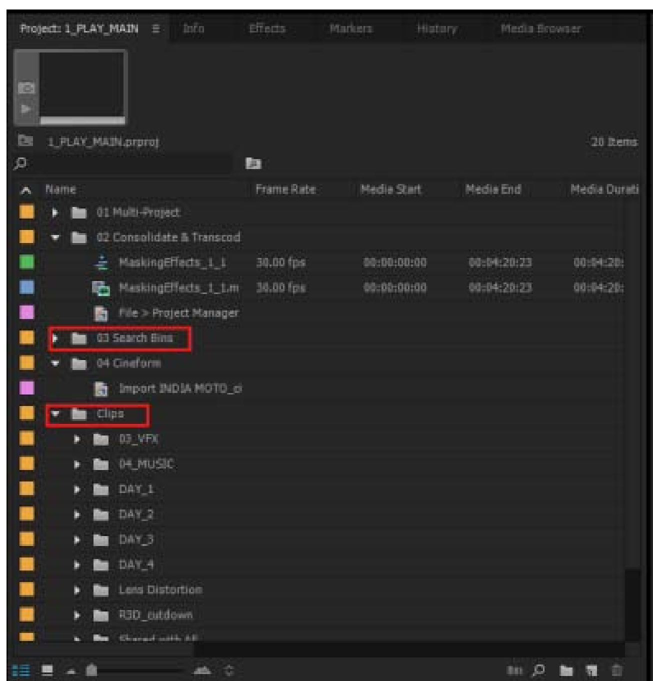
Utilización de bandejas

El panel Proyecto permite utilizar bandejas que ayudan a organizar el contenido del proyecto de forma muy similar a la de las carpetas en el Explorador de Windows o Finder de Mac OS. Las bandejas pueden contener archivos de origen, secuencias y otras bandejas.

A medida que crece el proyecto, puede crear nuevas bandejas para contener dichos elementos. No es absolutamente necesario crear y utilizar las bandejas (especialmente para proyectos cortos), pero la mayoría de los editores las consideran indispensables para mantenerse organizados.

Puede utilizar las bandejas de las siguientes maneras:

- Para almacenar clips sin conexión para su captura por lotes.
- Para almacenar secuencias principales y secuencias de copia de seguridad.
- Para organizar archivos por tipo, como vídeo, imágenes fijas y archivos de audio.

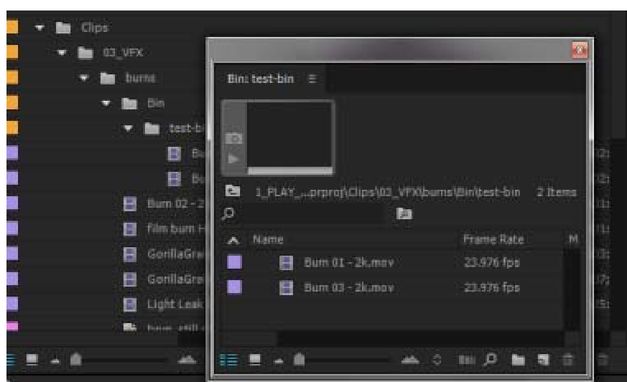


Estos son los comportamientos predeterminados de las bandejas del panel Proyecto. Los tres últimos comportamientos predeterminados de las carpetas se pueden cambiar mediante la edición del comportamiento de las carpetas en las preferencias generales.

Adición, eliminación y apertura de bandejas

- Para agregar una bandeja, haga clic en el botón Nueva bandeja de la parte inferior del panel Proyecto. También puede utilizar el método abreviado de teclado Control+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS).
- Para eliminar una o más bandejas, selecciónelas y haga clic en el icono Eliminar de la parte inferior del panel Proyecto. También puede eliminar bandejas si las selecciona y, a continuación, presiona la tecla Supr.
- Haga doble clic para abrir una bandeja en su propio panel acoplable.

Modificación de comportamientos de carpeta



Al trabajar en un proyecto, a veces se desea cambiar la visualización de las bandejas. En el formato

estándar, verá la jerarquía de todo el proyecto, lo que es útil. Sin embargo, a veces querrá abrir una bandeja en su propia ficha, o en un panel nuevo. Así podrá centrarse en los clips de una bandeja determinada, ordenar los clips por orden de guion gráfico en el modo Icono, o escribir en el campo de búsqueda para buscar clips en una bandeja.

A algunos editores les gusta que la ventana de la bandeja se superponga a la interfaz, mientras que otros prefieren que las bandejas se abran allí donde estén o en fichas nuevas.

Para abrir una bandeja en su propio panel flotante, en su lugar o en una nueva ficha, haga lo siguiente:

- Para abrir una bandeja en su propio panel flotante, haga doble clic en la bandeja. Este panel se puede acoplar o agrupar como cualquier otro panel.
- Para abrir una bandeja en su sitio, mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga doble clic en la bandeja.
- Para abrir una bandeja en una ficha nueva, mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga doble clic en la bandeja.

Puede modificar los comportamientos predeterminados de las bandejas del panel Proyecto mediante la edición de las preferencias de las bandejas.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En el área Bandejas, seleccione las opciones en los menús para doble clic + Ctrl (Windows) o + Comando (Mac OS) y + Alt (Windows) o + Opc (Mac OS).
3. Haga clic en Aceptar.

Sugerencias de bandejas

- Para mover un elemento a una bandeja, arrástrelo al icono de dicha bandeja. Puede mover bandejas dentro de otras para anidarlas. Al soltar un elemento en una bandeja, esta no se abre automáticamente.
- Para visualizar el contenido de una bandeja, en la vista Lista, haga clic en el triángulo que hay junto al icono de bandeja para expandirla o haga doble clic en la bandeja.
- Para mostrar el contenido de una bandeja inclusiva (primaria) cuando solo se está visualizando el contenido de una bandeja anidada, haga clic en el botón Bandeja primaria del panel Proyecto. Puede seguir haciendo clic en este botón hasta que aparezca el contenido del nivel principal del panel Proyecto.
- Para abrir o cerrar más de una bandeja a la vez, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en varias bandejas.

Si hace clic varias veces en Nueva bandeja, cada una de las bandejas nuevas se anida dentro de la anterior.

Ir al principio

Etiquetado de recursos

Las etiquetas son colores que ayudan a identificar y asociar recursos. Las etiquetas se asignan y visualizan en el panel Proyecto. Los colores de las etiquetas marcan recursos en la columna Etiqueta del panel Proyecto y en un panel Línea de tiempo.

- Para asignar una etiqueta a un recurso, seleccione un clip en el panel Proyecto, elija Edición > Etiqueta y seleccione un color.
- Para seleccionar todos los recursos que tengan la misma etiqueta, elija un recurso que la utilice y seleccione Editar > Etiqueta > Seleccionar grupo de etiquetas.
- Para editar los nombres o colores de etiquetas, seleccione Edición > Preferencias > Colores de etiqueta (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Colores de etiqueta (Mac OS). Haga clic en una muestra de color para editar el color.

- Para definir etiquetas predeterminadas para un tipo de medios, seleccione Edición > Preferencias > Valores predeterminados de etiqueta (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Valores predeterminados de etiqueta (Mac OS).

Nota: *Los valores predeterminados de la etiqueta afectarán a los recursos que agregue al panel Proyecto desde el momento en el que cambie dichos valores. Este comando no cambia los colores de etiqueta de los recursos que ya existen en el panel Proyecto. Para cambiar los colores de etiquetas de recursos que están en el panel Proyecto, seleccione Edición > Preferencias > Colores de etiqueta (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Colores de etiqueta (Mac OS).*

Ir al principio

Cambio de nombre de los recursos

Todos los archivos del proyecto se almacenan en el disco duro como archivos individuales. En Premiere Pro, solo se agrega una referencia a cada archivo en el panel Proyecto. Siempre que cambie el nombre de un clip en Premiere Pro, el nombre del archivo y el archivo original permanecerán inalterados en el disco duro.

Al cambiar el nombre del clip, el nombre del archivo de origen no refleja el cambio. Algunos usuarios sugieren introducir el nombre de clip deseado en la columna "Descripción" para mantener el esquema de nomenclatura del nombre de clip y el archivo de origen. El inconveniente es que el nombre del clip no es descriptivo en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto en la vista Icono. El usuario decidirá qué sistema es más conveniente para su flujo de trabajo.

Cambio de nombre de un clip

Puede cambiar el nombre de un clip. Premiere Pro almacena el nombre del clip con las otras propiedades del clip en el archivo del proyecto. Si cambia el nombre del clip no se cambiará el nombre del archivo de origen del clip.

Nota: *Para almacenar automáticamente el nombre nuevo en el campo Título del esquema de metadatos Dublin Core, primero vincule la propiedad Nombre de clip.*

1. En el panel Proyecto, seleccione el clip.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - En el panel Proyecto, seleccione Clip > Cambiar de nombre, escriba el nombre nuevo y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
   - En el panel Proyecto, haga clic en el campo Nombre, escriba el nombre nuevo y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
   - En el panel Metadatos, haga clic en el triángulo junto a Clip para mostrar el los campos de propiedades de clip. Escriba otro nombre en el campo Nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

   El comando Cambiar nombre está disponible cuando haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) o presione control y haga clic (Mac OS) en un clip del panel Proyecto, o en una Línea de tiempo.

Cambio de nombre de un archivo de origen original

- Salga de Premiere Pro y cambie el nombre del archivo en el escritorio.

  La próxima vez que abra el proyecto, Premiere Pro inicia un cuadro de diálogo.

  1. Navegue hasta el archivo que haya cambiado de nombre y selecciónelo en el cuadro de diálogo.
  2. Haga clic en Abrir
  3. Premiere Pro se inicia con el archivo vinculado otra vez al archivo que ha cambiado

de nombre.

Ir al principio

Saltar a un recurso en el panel Proyecto

1. Seleccione el panel Proyecto.
2. Escriba la primera letra del nombre del clip.

Ir al principio

Eliminación de recursos de un proyecto

Puede eliminar los recursos que no necesite del panel Proyecto sin eliminarlos del disco duro.

Eliminación de un recurso del panel Proyecto

- Seleccione el elemento y presione la tecla Supr.

  El archivo se conserva en el disco duro.

Nota: *Si utiliza el comando Proyecto > Desconectar, tiene la opción de borrar el archivo de origen real junto a su referencia en el proyecto. (Consulte Uso de clips sin conexión.)*

Eliminación de los recursos no utilizados del panel Proyecto

Puede eliminar recursos que no haya utilizado en un panel Línea de tiempo desde el panel Proyecto.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Ordene la vista Lista del panel Proyecto por las columnas Uso del vídeo y Uso del audio para identificar los clips no utilizados, a continuación, selecciónelos y elimínelos.
  - Elija Proyecto > Eliminar no utilizados.

Ir al principio

Definir una miniatura diferente para los clips

El marco de póster de clips se puede cambiar en la vista Icono. De forma predeterminada, el primer fotograma de un clip aparece en el visor de miniaturas y en otros lugares del proyecto donde se muestra la miniatura. Se puede anular la miniatura predeterminada designando cualquier fotograma del clip como fotograma de póster.

Para establecer un fotograma de póster para el icono, arrastre el cabezal de reproducción o desplácese al fotograma deseado y, a continuación, presione Mayús + P (Windows) o Cmd + P (Mac OS).

Para obtener más información, consulte Trabajar en la vista Icono.

El visor de miniaturas del área de vista previa del panel Proyecto está oculto de manera predeterminada. Actívelo en el menú del panel Proyecto.

Ir al principio

Edición de celdas en un panel Proyecto

Puede editar los datos en celdas editables, para las propiedades de clip o metadatos XMP para cualquier clip en el panel Proyecto. Premiere Pro almacena los datos escritos en celdas de metadatos XMP en los archivos de origen. No obstante, almacena datos escritos en las celdas de propiedades de clip en un archivo de proyecto, no en los archivos de origen. Las propiedades de clip no se transfieren con los archivos de origen y solo las puede leer Premiere Pro.

De forma predeterminada, el panel Proyecto solo muestra las propiedades de clip. Para escribir datos que Premiere Pro almacena en archivos de origen, primero agregue columnas de metadatos a la visualización del panel Proyecto. Consulte Personalización de las columnas de la vista Lista.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - En la vista de lista del panel Proyecto, haga clic en un icono a la izquierda del nombre de archivo para seleccionar un clip. Presione el Tabulador varias veces hasta que se resalte la celda editable deseada y se cambie al modo de edición.
   - Haga clic en una celda editable.
2. Escriba los datos con los que desee reemplazar los datos de la celda, si los hay.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para guardar los datos nuevos y para resaltar la celda siguiente para el mismo clip, presione el tabulador.
   - Para guardar los datos nuevos y para resaltar la celda anterior para el mismo clip, presione Mayús y el tabulador.
   - Para guardar los datos nuevos y para resaltar la misma celda en el clip siguiente, presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
   - Para guardar los datos nuevos y para resaltar la misma celda en el clip anterior, presione Mayús+Intro (Windows) o Mayús+Retorno (Mac OS).

   Nota: *En la vista de icono del panel Proyecto, presione el tabulador para resaltar el nombre de archivo del recurso siguiente y ponerlo en el modo de edición.*

Ir al principio

Visualización de las propiedades del clip

Premiere Pro incluye herramientas de análisis del clip que se pueden utilizar para evaluar un archivo en cualquier formato admitido almacenado dentro o fuera del proyecto. Por ejemplo, tras crear un clip de vídeo para difundirlo desde un servidor Web, se pueden utilizar herramientas de análisis del clip para determinar si un clip exportado tiene una velocidad de datos adecuada para su distribución por Internet.

El panel Propiedades proporciona información detallada acerca de cualquier clip. Para los archivos de vídeo, las propiedades analizadas pueden incluir el tamaño del archivo, el número de canales de audio, la duración, la velocidad de fotogramas media, la velocidad de muestreo de audio, la velocidad de datos de vídeo y los códecs. En el panel Propiedades no se visualizan todas estas propiedades para todos los clips. El formato de archivo del clip que se está examinando determina los datos visualizados en el panel Propiedades.

Realice una de las acciones siguientes para ver las propiedades del clip:

- Si el clip se encuentra en el panel Proyecto, selecciónelo para mostrar un subconjunto de sus propiedades en el área de previsualización de la parte superior del panel Proyecto.

- Si el clip no está incluido en el proyecto, elija Archivo > Obtener propiedades para > Archivo. Busque y seleccione el clip que desea analizar y, a continuación, haga clic en Abrir.

También se pueden ver las propiedades del clip en el Monitor de origen, en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto haciendo clic con el botón derecho (Windows) o manteniendo presionada la tecla Ctrl y

haciendo clic (Mac OS) en un clip y eligiendo Propiedades.

- Si el clip se encuentra en el Monitor de origen, en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto, selecciónelo y elija Archivo > Obtener propiedades para > Selección.

Ir al principio

Orden de visualización de campo para clips

Se puede determinar el orden de campos de un clip en el área de vista previa del panel Proyecto. Verá información sobre el clip en el Área de previsualización y junto al clip. El orden de campos se muestra junto a la información de código de tiempo.

- LFF indica que el clip está en el orden de campo inferior primero.
- UFF indica que el clip está en el orden de campo superior primero.

El área de vista previa está oculta de manera predeterminada. Actívela en el menú del panel Proyecto.

Ir al principio

Determinar si un clip tiene escaneo entrelazado o progresivo

Se puede determinar si un clip tiene búsqueda entrelazada o progresiva en el área de vista previa del panel Proyecto. Verá información sobre el clip en el Área de previsualización y junto al clip. Junto a la información de código de tiempo, aparecerá un indicador de búsqueda entrelazada o progresiva.

- "i" indica búsqueda entrelazada
- "p" indica búsqueda progresiva

Ir al principio

Cambio de la velocidad de fotogramas de clips

Puede utilizar el comando Interpretar material de archivo para cambiar la velocidad de fotogramas que asume Premiere Pro para un clip. Al cambiar la velocidad de fotogramas de un clip, se cambia tanto el audio como el vídeo. Al cambiar la velocidad de fotogramas se cambia la duración original de forma proporcional. Por ejemplo, si define un clip de 10 segundos y 24 fps como 48 fps, se reducirá a la mitad, con una duración de 5 segundos. La velocidad de fotogramas del clip se concilia con la velocidad de fotogramas de la secuencia. Por ejemplo, si se cambia un clip de 24 fps en una secuencia de 24 fps a 48 fps, la secuencia solo muestra uno de cada dos fotogramas del clip.

También se puede cambiar la velocidad y la duración del clip seleccionando el comando Clip > Velocidad/Duración. El clip correspondiente debe estar seleccionado en un panel Línea de tiempo. No obstante, tal cambio afectará solo a ese ejemplo de clip en un panel Línea de tiempo. Mediante el comando Interpretar material de archivo se cambia la forma de interpretación de un archivo en todo el proyecto.

1. En el panel Proyecto, haga clic con el botón derecho en el clip deseado.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo y realice una de las siguientes acciones:
    - Seleccione Usar velocidad de fotograma de archivo.
    - Seleccione Aplicar la siguiente frecuencia de fotogramas y escriba el número de fotogramas por segundo.
3. Haga clic en Aceptar.

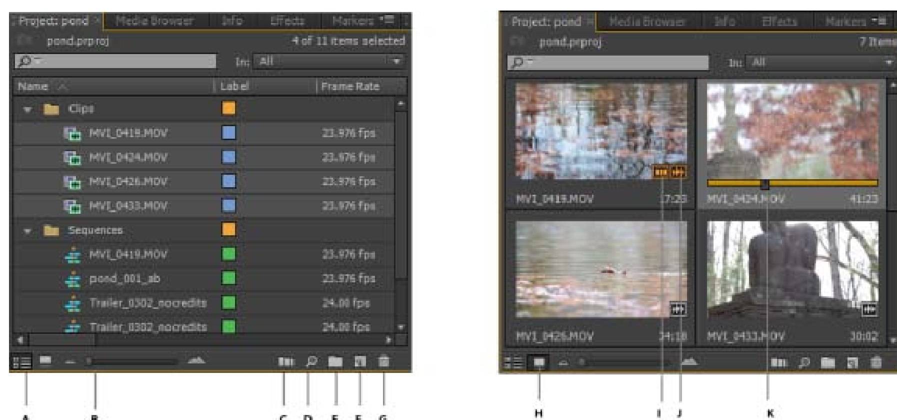
Personalización del panel Proyecto

Ir al principio

Modificación de las vistas del panel Proyecto

Tras obtener un activo, su nombre aparece en el panel Proyecto. El panel Proyecto contiene información detallada sobre cada activo del proyecto. Puede ver y ordenar activos en la vista Lista o la vista Icono. La vista Lista muestra información adicional sobre cada recurso. Puede personalizar la información que aparece para satisfacer las necesidades del proyecto.

Consulte el tutorial de vídeo: Presentación del panel Proyectos de Maxim Jago y Learn by Video para obtener más información sobre los ajustes y controles del panel Proyecto.



A. *Vista Lista* ***B.*** *Regulador de zoom* ***C.*** *Automatizar a secuencia* ***D.*** *Buscar* ***E.*** *Nueva bandeja* ***F.*** *Elemento nuevo* ***G.*** *Borrar* ***H.*** *Vista Icono* ***I.*** *Clip utilizado en una secuencia* ***J.*** *El clip contiene tanto audio como vídeo* ***K.*** *Cabezal de reproducción para borrar la miniatura*

- Para cambiar de una vista a otra, haga clic en el botón Vista Lista o en el botón Vista Icono de la parte inferior del panel. También puede seleccionar Vista > Lista o Vista > Icono en el menú del panel Proyecto.

Ir al principio

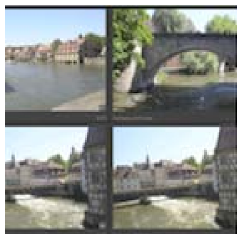
Trabajar en la vista Lista

- Para ordenar elementos en la vista Lista, haga clic en el encabezado de columna por el que desea ordenar los elementos. Si las bandejas están expandidas, los elementos se ordenan desde el nivel superior bajando por la jerarquía del panel Proyecto. Para invertir el orden, haga clic de nuevo en el encabezado de la columna.
- Para ocultar o mostrar el visor de miniaturas y la información de clip, seleccione Vista > Área de vista previa en el menú del panel Proyecto.
- Para ocultar o mostrar las miniaturas, elija Miniaturas en el menú del panel Proyecto. Cambie el tamaño de las miniaturas arrastrando el regulador Zoom.
- Al pasar el ratón por los clips, aparecerá una sugerencia de herramienta con información sobre el clip.
- Al pasar el ratón por los clips, aparecerá información sobre el clip.

Ir al principio

Trabajar en la vista Icono

Tutorial de vídeo: Eliminación por desplazamiento



Obtenga más información sobre la función Borrar por pase y sobre cómo escalar miniaturas de muy pequeñas a grandes.... Leer más

http://www.retooled.net/?p=372



de reTooled.net
http://www.retooled.net

reTooled.net proporciona tutoriales sobre la composición de diseño editorial y herramientas innovadoras para maximizar las aplicaciones de escritorio estándar y agilizar las tareas diarias.

Contribuya a Adobe Community Help

La vista Icono de Premiere Pro tiene las siguientes funciones:

- Utilice el regulador Zoom para aumentar o disminuir el tamaño de los iconos. Los iconos pueden ampliarse a un gran tamaño para poder ver el contenido de los medios más fácilmente.
- Para eliminar contenido de un clip, realice una de las siguientes acciones:
  - Mueva (pero no haga clic y arrastre) el cursor por encima de la miniatura del clip de película. Esta acción se denomina "Eliminación por desplazamiento". El borrado por pase es ideal para previsualizar con rapidez el contenido de un clip antes de editarlo en una secuencia.
    - Desactive Borrar por pase en el menú del panel Proyecto, o bien, pulse Mayús + H.
    - Cuando Borrar por pase está desactivado, puede pulsar la tecla Mayús para activarlo temporalmente.
    - Utilice los métodos abreviados de teclado I y O para definir los puntos de entrada y salida para el clip mientras está borrando por pase.
    - Al pasar el ratón por una parte de un clip, haga doble clic en el icono, y el clip se cargará en el monitor de origen, en el lugar donde se encuentre el puntero. Con esta técnica, se pueden realizar ediciones de inserción y sobrescritura con rapidez en el clip.
  - Haga clic en el icono. Arrastre el cabezal de reproducción por el regulador para borrar el clip.
    - Después de hacer clic en el control deslizante en la miniatura, aparecerá un cabezal de reproducción de clip. Puede hacer lo siguiente:
      - Arrastre el cabezal de reproducción para ver el contenido del clip o controlar el audio.
        Utilice los métodos abreviados de teclado J-K-L para desplazarse por el clip.
      - Utilice los métodos abreviados de teclado I y O para definir los puntos de entrada y salida para el clip mientras está en pausa o realiza trayectos. Tras marcar los clips con un punto de entrada o de salida, se muestra una barra amarilla donde se encuentran los puntos de entrada y salida.
- Para establecer un fotograma de póster para el icono, arrastre el cabezal de reproducción o desplácese al fotograma deseado y, a continuación, presione Mayús + P (Windows) o Cmd + P (Mac OS). Para borrar el fotograma de póster, pulse Ctrl + Mayús + P (Windows) u Opc + P (Mac OS).
- Para ver si el clip se ha utilizado en una secuencia, coloque el cursor sobre el icono en forma de tira con el ratón y vea la información sobre herramientas. El indicador también muestra el número de veces que el clip se utiliza en la secuencia.
- Para buscar el clip en una secuencia, haga clic en el icono filmstrip y elija la secuencia y la ubicación de la secuencia (en el código de tiempo) en el menú contextual. El cabezal de reproducción saltará hasta el clip en la secuencia correcta.
- Para organizar los elementos en la vista Icono, arrastre una ubicación diferente en la cuadrícula. Mientras arrastra, una barra vertical indica dónde se situará el elemento. Si arrastra un elemento a una bandeja, el elemento se transferirá a la bandeja.

Puede ver toda la duración de un clip cuando al realizar una eliminación por desplazamiento sobre las miniaturas de izquierda a derecha. A la izquierda de una miniatura se encuentra un punto de inicio de medios del clip y a la derecha se encuentra su punto final de medios. Cuando el ratón se mueve fuera de los límites del clip, o el foco se encuentra lejos del panel Proyecto, la miniatura vuelve al fotograma de póster. Durante la eliminación por desplazamiento no se reproduce ningún audio.

Si está utilizando un MacBook Pro, puede hacer zoom con los dedos con el trackpad Multi-Touch para cambiar el tamaño de las miniaturas en el panel Proyecto y el Explorador de medios.

Puede usar la vista Icono para organizar clips en orden de guion gráfico y, a continuación, usar la función Automatizar a secuencia para mover

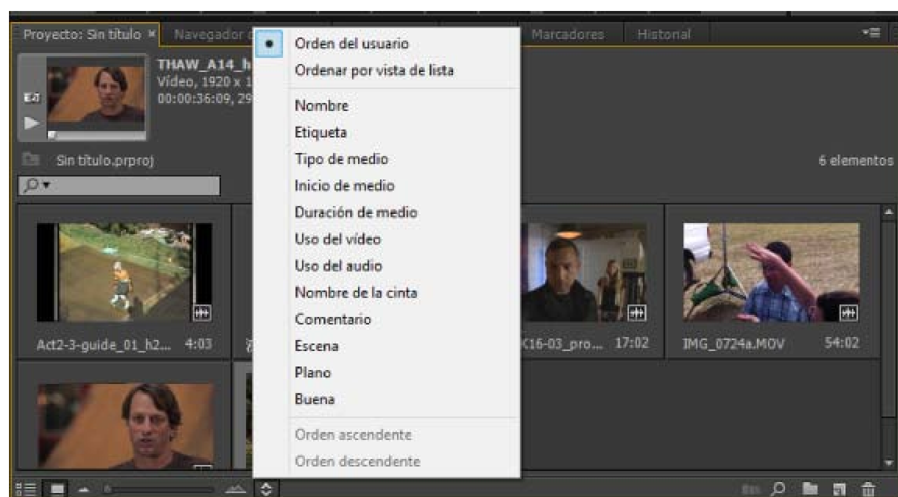
el guion gráfico a una secuencia. Consulte este tutorial de vídeo de Franklin McMahon en el sitio web Layers Magazine para obtener más detalles.

Clasificar los iconos en la vista Icono

Para ordenar los iconos en la vista Icono, haga clic en el botón Ordenar los iconos de la parte inferior del panel Proyecto. Aparece una lista de opciones de ordenación:

- **Orden del usuario**: Permite ordenar los iconos en cualquier orden que desee arrastrando los iconos.
- **Ordenar por vista de lista**: Ordena los iconos en el orden de clasificación seleccionado en la vista Lista. Por ejemplo, si ordenó los clips por "Duración de medio" en la vista Lista. Al cambiar a la vista Icono, se conserva el orden y los iconos también se clasifican mediante la duración de medio.
- Puede ordenar mediante propiedades de metadatos utilizadas habitualmente como nombre, etiqueta, tipo de medios, etc. Puede seleccionar el orden como ascendente o descendente.

Para ver un tutorial rápido sobre cómo ordenar los iconos en la vista Icono, vea este vídeo de Josh Weiss de retooled.net.



Ordenar las opciones en la vista Icono

Ir al principio

Personalización de las columnas de la vista Lista

Las columnas de metadatos de la vista Lista del panel Proyecto ofrecen diversa información sobre los activos enumerados. El panel Proyecto puede mostrar cualquier campo de metadatos XMP que elija, no solo los campos de datos del clip. Puede seleccionar las columnas de metadatos que mostrará Premiere Pro, agregar propiedades al esquema y cambiar el orden de las columnas. Premiere Pro guarda su selección de columnas en el archivo del proyecto. En el panel Proyecto aparece siempre la misma selección de columnas cuando abra el proyecto.

Editar la visualización de las columnas en el panel Proyecto

1. Elija Visualización de metadatos en el menú del panel Proyecto y realice una de las siguientes acciones:

    - Para mostrar todas las columnas de un esquema de metadatos en los paneles Proyecto, active el cuadro junto al nombre del esquema.

    - Para mostrar columnas seleccionadas de uno o más esquemas, haga clic en los triángulos situados junto a los nombres de los esquemas para abrirlos. A continuación, seleccione las casillas junto a los nombres de las columnas que desee visualizar.

    Nota: *Si no puede encontrar o modificar una propiedad del cuadro de diálogo Visualización de metadatos, Adobe Premiere Pro bloquea la propiedad de forma que no se pueda modificar. Por ejemplo, puede eliminar las propiedades agregadas, pero no las creadas en los metadatos de proyecto de Adobe Premiere Pro.*

2. Haga clic en Aceptar.

Reorganización de las columnas

- En la vista Lista del panel Proyecto, arrastre el encabezado de columna horizontalmente a la posición deseada.

Cambio del ancho de una columna

- En la vista Lista del panel Proyecto, coloque el ratón sobre una línea divisoria entre encabezados de columna. Cuando aparezca el icono Cambiar tamaño de columna ◂|▸, arrastre horizontalmente.

Clasificación por columna

- En la vista Lista del panel Proyecto, haga clic en un nombre de columna para cambiar entre órdenes ascendentes y descendentes basados en el contenido de esa columna.

Adición de una columna

1. Elija Visualización de metadatos en el menú del panel Proyecto.
2. Haga clic en Agregar propiedad.
3. Introduzca un nombre para la columna.
4. Elija un tipo:

   Entero las columnas solo pueden contener números enteros.

   Real las columnas pueden contener hasta dos decimales.

   Texto las columnas pueden contener cualquier texto que introduzca.

   Booleano las columnas ofrecen la opción de términos booleanos.
5. Haga clic en Aceptar y vuelva a hacer clic en Aceptar.

Columnas de la vista Lista

Los nombres de la mayoría de las columnas del panel Proyecto son explicativos. A continuación mostramos definiciones para los menos obvios:

Nombre De forma predeterminada, muestra el nombre de archivo del recurso. Puede cambiar el nombre que el recurso utiliza dentro del proyecto. No es posible eliminar el campo Nombre de la vista Lista.

Etiqueta Color que ayuda a identificar y asociar los recursos.

Duración de medio Duración del archivo de origen, expresada en la opción Visualización especificada en ese momento.

Nota: *En Premiere Pro, los puntos de entrada y de salida especifican todas las duraciones de cualquier panel que incluya fotogramas. Por ejemplo, ajustar el punto de entrada y el punto de salida para el mismo fotograma da como resultado un solo fotograma de duración.*

Duración del vídeo La duración del componente de vídeo de un clip. Para determinar la duración de vídeo, se calcula la diferencia entre el punto de entrada y el punto de salida de vídeo. Premiere Pro incorpora los ajustes relevantes, como los cambios en la velocidad del clip.

Duración del audio La duración del componente de audio de un clip. Para determinar la duración de audio, se calcula la diferencia entre el punto de entrada y el punto de salida de audio. Premiere Pro incorpora los ajustes relevantes, como los cambios en la velocidad del clip.

Información de vídeo El tamaño del fotograma y la proporción de aspecto del recurso, y si existe un canal alfa.

Uso del vídeo El número de veces que se utiliza en las secuencias del proyecto el componente de vídeo de un recurso.

Uso del audio El número de veces que se utiliza en las secuencias del proyecto el componente de audio de un recurso.

Nombre de la cinta Nombre de la cinta de origen tal y como se indicaba cuando se registró o capturó el clip.

Descripción Descripción opcional del recurso tal y como se indicaba cuando se registró o capturó el clip.

Comentario Comentario opcional que se introdujo al registrar o capturar el recurso, pensado para identificar y ordenar los recursos.

Nota de registro Campo para texto opcional introducido a través del panel Captura o el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión.

Ruta del archivo Ubicación del archivo en disco, indicado como una ruta de carpeta.

Ajustes de captura Indica si un archivo tiene ajustes de captura asignados en Premiere Pro.

Estado Indica si un recurso está en línea o sin conexión. Si un clip no tiene conexión, Estado también indica el motivo.

Propiedades sin conexión Indica si el origen de un clip sin conexión contiene vídeo, audio o ambos.

Escena Campo para nombre de la escena introducido a través del panel Captura o el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión. Resulta útil utilizar nombres de escena de un guion para organizar el trabajo.

Disparo/Toma Campo para nombre de la toma introducido a través del panel Captura o el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión.

Buena Indica los recursos favoritos.

Ir al principio

Selección del formato para la visualización de código de tiempo en el Panel Proyecto

De forma predeterminada, Premiere Pro muestra el código de tiempo de clips del panel Proyecto en el formato seleccionado en Preferencias. Si lo prefiere, puede cambiar esta opción predeterminada a cualquier otro formato de visualización de código de tiempo.

1. Seleccione Proyecto > Configuración del proyecto > General.
2. En la sección Vídeo del cuadro de diálogo Configuración del proyecto, seleccione un formato de código de tiempo del menú Formato de visualización.
3. Haga clic en Aceptar.

Para obtener información sobre el panel Proyecto, consulte esta serie de cuatro tutoriales de vídeo de Andrew Devis en el sitio web Creative COW:

- Panel Proyecto: organización, automatización y búsqueda
- Panel Proyecto: elementos y plantillas nuevas
- Panel Proyecto: preferencias y estructuras de bandejas
- Panel Proyecto: importación de material de archivo

Gestión de metadatos

Ir al principio

Acerca del panel Metadatos y XMP

Para perfeccionar el flujo de trabajo y organizar los archivos, use los *metadatos XMP*. Los metadatos son un conjunto de información descriptiva sobre un archivo concreto. Los archivos de audio y vídeo incluyen automáticamente propiedades de metadatos básicos como, por ejemplo, la fecha, la duración o el tipo de archivo. Si lo desea, puede añadir detalles con las propiedades como, entre muchos otros, la ubicación, el director o los derechos de autor.

El panel Metadatos permite compartir esta información relativa a los recursos por medio de las aplicaciones de audio y vídeo de Adobe. A diferencia de las propiedades clásicas de los clips (que se limitan al panel Proyecto o Archivos de una sola aplicación), las propiedades de los metadatos están incrustadas en los archivos de origen, por lo que los datos aparecen de forma automática en las demás aplicaciones. Gracias al uso compartido de los metadatos, resulta muy sencillo llevar a cabo el seguimiento y la gestión de los recursos de vídeo a medida que avanzan por el flujo de trabajo de producción.

Nota: *Las propiedades que figuran en el panel Metadatos también aparecen en Adobe Bridge, donde ofrecen detalles adicionales que permiten explorar con más rapidez los recursos.*

Acerca de esquemas y propiedades

Un *esquema* de metadatos es una recopilación de propiedades específicas de un flujo de trabajo determinado. El esquema de medios dinámicos, por ejemplo, incluye propiedades como Escena y Ubicación de la escena, que son idóneas para los proyectos de vídeo digital. Los esquemas EXIF, en cambio, incluyen propiedades adaptadas a la fotografía digital como Tiempo de exposición y Valor de apertura. Otras propiedades más generales como Fecha y Título aparecen en el esquema Dublin Core. Para ver las distintas propiedades, consulte Mostrar y ocultar metadatos.

Para obtener información sobre una propiedad y un esquema concretos, pase el puntero por encima en el panel Metadatos. Para la mayoría de elementos aparece la información de herramientas con detalles.

Acerca del estándar XMP

Para almacenar los metadatos, las aplicaciones de Adobe usan Extensible Metadata Platform (XMP). XMP se crea en XML, lo que facilita el intercambio de metadatos entre diversas aplicaciones y la publicación de flujos de trabajo. Los metadatos en la mayoría de los demás formatos (como Exif, GPS o TIFF) se transfieren

de manera automática a XMP para facilitar su visualización y gestión.

En la mayoría de los casos, los metadatos XMP se almacenan directamente en los archivos de origen. Ahora bien, cuando un formato de archivo concreto no admite XMP, los metadatos se almacenan en un *archivo sidecar* independiente.

Los recursos de proyectos que carezcan de los archivos correspondientes no admiten XMP. Algunos ejemplos de Adobe Premiere Pro son Barras y tono, Cuenta atrás universal, Color mate, Títulos, Vídeo en negro y Vídeo transparente.

Para personalizar la creación y el intercambio de los metadatos, use el XMP Software Development Kit. Para obtener más información sobre XMP, consulte Extensible Metadata Platform.

Ir al principio

Acerca del panel Metadatos en Premiere Pro

El panel Metadatos muestra los metadatos de instancia de clip y los metadatos de archivos XMP para un recurso seleccionado. Los campos en el encabezado Clip muestran metadatos de instancia de clip: información sobre un clip seleccionado en el panel Proyecto o en una secuencia. Los metadatos de instancia de clip se almacenan en el archivo de proyecto de Premiere Pro y no en el archivo al que hace referencia el clip. Únicamente Premiere Pro lee metadatos de instancias de clip y no otras aplicaciones. No obstante, en Premiere Pro puede vincular ciertos campos de metadatos de clip con campos de metadatos XMP. Esta opción permite que otras aplicaciones fuera de Premiere Pro accedan a metadatos basados en clip por medio de los campos XMP.

Si nunca usa subclips y nunca importa varias instancias de clips maestros, cada clip en su proyecto es único. Puede utilizar propiedades de archivo XMP de forma exclusiva, de manera que todos sus metadatos se graben en un archivo de origen, visible para otras aplicaciones. Si lo prefiere, puede utilizar las propiedades de clip tradicionales y activar los vínculos para todas ellas. Premiere Pro copia automáticamente los datos de clip en propiedades de XMP coincidentes a partir de ese punto.

Espacio de trabajo Registro de metadatos

El espacio de trabajo Registro de metadatos se utiliza para introducir metadatos después de la importación, captura o digitalización de medios en Premiere Pro. El panel Proyecto y los paneles Metadatos se maximizan para facilitar la introducción de metadatos.

Para activar el espacio de trabajo Registro de metadatos, elija Ventana > Espacio de trabajo > Registro de metadatos.

Ir al principio

Acerca de los metadatos XMP de archivos, clips y proyectos

Las aplicaciones de audio y vídeo de Adobe otorgan un trato casi idéntico a los metadatos XMP. Sin embargo, existen algunas pequeñas diferencias que reflejan la etapa del flujo de trabajo que aborda cada una de las aplicaciones. Si se usan varias aplicaciones de a la vez, conviene comprender esas ligeras diferencias para sacar el máximo partido de los metadatos.

Adobe Premiere Pro y Adobe After Effects dividen el panel Metadatos en secciones independientes para los distintos tipos de recursos.

Adobe Premiere Pro Separa los metadatos en estas secciones:

Clip Muestra las propiedades de los clips seleccionados en el panel Proyecto o en panel Línea de tiempo. Como estos metadatos se almacenan en archivos de proyecto, solo aparecen en Adobe Premiere Pro.

Archivo Muestra las propiedades de los archivos de origen seleccionados en el panel Proyecto. Como estos metadatos se almacenan directamente en los archivos de origen, aparecen en otras

aplicaciones (también Adobe Bridge).

After Effects Separa los metadatos en estas secciones:

Proyecto Muestra las propiedades del proyecto global. Si selecciona Incluir metadatos XMP de origen en el cuadro de diálogo Ajustes del módulo de salida, esta información se incrusta en los archivos que obtenga de Cola de procesamiento.

Archivos Muestra las propiedades de los archivos de origen seleccionados en el panel Proyecto. (Si selecciona un servidor proxy, aparecen las propiedades del archivo real.)

En After Effects, tanto la propiedad Proyecto como la propiedad Archivos se almacenan directamente en los archivos; por consiguiente, se puede acceder a estos metadatos en Adobe Bridge.

Ir al principio

Uso de metadatos de clip y metadatos de archivo

Los *metadatos de archivo* XMP son información sobre un archivo de origen almacenados en el archivo de origen. Los *metadatos de clip* son información sobre un clip almacenados en un archivo de proyecto de Premiere Pro. En Premiere Pro, cualquier número de clips puede apuntar al mismo archivo de origen. Por ejemplo, un grupo de subclips, cada uno con diferentes puntos de entrada y salida, apuntan al mismo archivo de origen. Asimismo, si importa un archivo dos veces pero da un nombre diferente a cada clip importado, ambos clips apuntan al mismo archivo de origen.

Utilice los campos de metadatos XMP para almacenar datos que se aplican al archivo de origen y todas las instancias de clip que apunten a él. Utilice los campos de metadatos de clip para almacenar datos particulares de cada clip único. Vincule campos de metadatos de clip a campos de metadatos XMP cuando quiera copiar los metadatos de clip al archivo de origen. Sin embargo, no vincule un campo de metadatos de clip para más de un clip que apunte al mismo archivo de origen.

Ir al principio

Edición de metadatos XMP

En las aplicaciones de vídeo de Adobe, las propiedades con nombres similares se enlazan en los paneles Metadatos y Proyecto. No obstante, el panel Metadatos no solo ofrece propiedades más amplias sino que, además, permite editarlas al mismo tiempo para varios archivos.

1. Seleccione los archivos o clips deseados.
2. En el panel Metadatos, edite el texto o ajuste los valores como sea pertinente.

   Si selecciona varios elementos, el panel muestra las propiedades como sigue:

   - Si una propiedad coincide con todos los elementos, aparece la entrada correspondiente.
   - Si una propiedad es diferente, aparece *<Valores múltiples>*. Para aplicar los valores coincidentes, haga clic en el cuadro de texto y escriba el oportuno.

Ir al principio

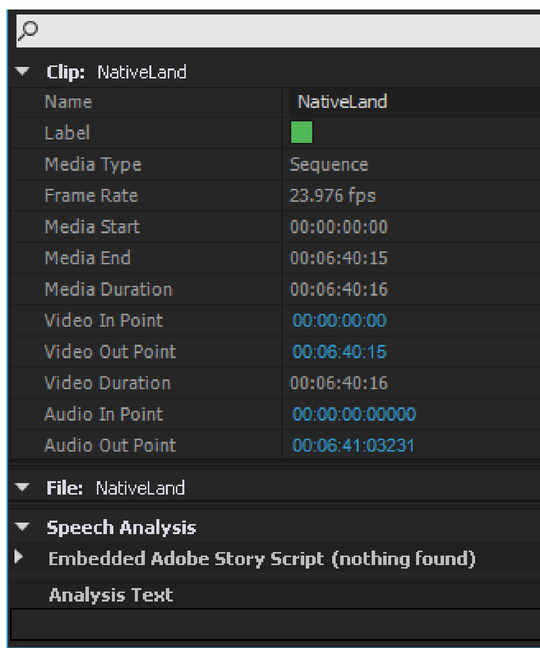
Búsqueda de metadatos XMP

1. Seleccione los archivos o clips que desee buscar.
2. En el cuadro de búsqueda situado en la parte superior del panel Metadatos, escriba el texto que desee buscar.

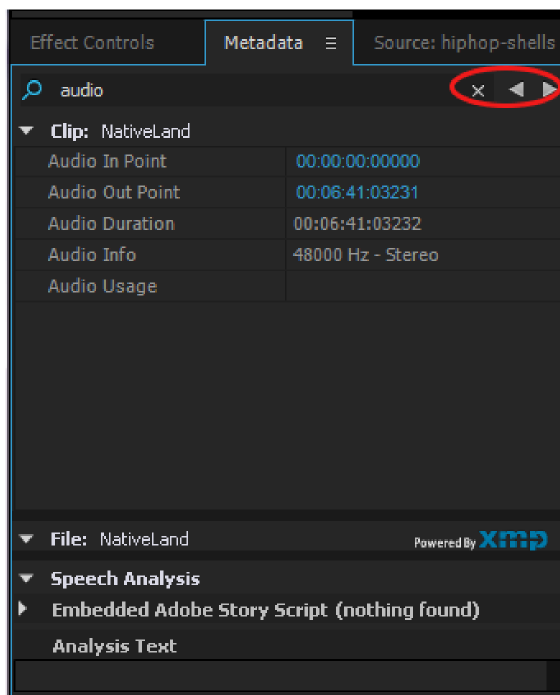
   La lista de metadatos se contrae y revela solo las propiedades que contengan la cadena de búsqueda.
3. (Solo Adobe Premiere Pro) Para navegar por los resultados de la búsqueda, haga clic en

los botones Anterior y Siguiente ◀ ▶ que hay a la derecha del cuadro de búsqueda o pulse el tabulador.

4. Para salir del modo de búsqueda y volver a la lista completa de metadatos, haga clic en el botón Cerrar ☒ que hay a la derecha del cuadro de búsqueda.



Antes de la búsqueda, aparecen todas las propiedades.



Después de la búsqueda, solo aparecen las propiedades que contienen la cadena de búsqueda. En Adobe Premiere Pro, los botones Anterior y Siguiente permiten navegar por los resultados de la búsqueda.

Ir al principio

Visualización u ocultación de metadatos XMP

Optimice el panel Metadatos del flujo de trabajo mostrando u ocultando esquemas enteros o propiedades concretas con el fin de visualizar solo los elementos imprescindibles.

1. En el menú de opciones del panel Metadatos, seleccione Visualización de metadatos.

2. Para mostrar u ocultar esquemas o propiedades, seleccione o anule la selección del elemento que desee de la lista.

Guardado, cambio y eliminación de conjuntos de metadatos

Si usa varios flujos de trabajo y cada uno de ellos necesita que se muestren distintos metadatos, guarde estos como conjuntos para cambiar con facilidad de uno a otro.

1. En el menú de opciones del panel Metadatos, seleccione Visualización de metadatos.

2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para guardar un conjunto personalizado de metadatos mostrados, haga clic en Guardar configuraciones. A continuación, escriba un nombre y haga clic en Aceptar.
- Para mostrar un conjunto de metadatos guardado con anterioridad, selecciónelo en el menú.
- Para eliminar un conjunto de metadatos guardado con anterioridad, selecciónelo en el menú y haga clic en Suprimir configuraciones.

Creación de esquemas y propiedades

Si dispone de un flujo de trabajo exclusivo personalizado que no pueden abarcar las opciones predeterminadas de metadatos, cree esquemas y propiedades propios.

1. En el menú de opciones del panel Metadatos, seleccione Visualización de metadatos.
2. Haga clic en Nuevo esquema y escriba un nombre.
3. En la lista, haga clic en Agregar propiedad a la derecha del nombre del esquema.
4. Escriba el nombre de la propiedad y seleccione uno de los tipos siguientes:

Entero Muestra números enteros que arrastra o en los que hace clic para cambiarlos.

Real Muestra números fraccionarios que arrastra o en los que hace clic para cambiarlos.

Texto Muestra un cuadro de texto (para propiedades como, por ejemplo, ubicaciones).

Booleano Muestra una casilla de verificación (para propiedades que se activan o desactivan).

Ir al principio

Visualización de los datos de clip en el Panel de metadatos

Puede mostrar u ocultar información de clip en el Panel de metadatos como en cualquier metadato. Premiere Pro guarda la información de clip en el esquema denominado Metadatos de proyecto de Premiere.

Para obtener más información sobre mostrar u ocultar esquemas de metadatos, consulte Mostrar u ocultar metadatos XMP.

1. Realice una de las acciones siguientes, si es necesario:
   - Si el panel Metadatos no está abierto, seleccione Ventana > Metadatos.
   - Si el contenido del panel Metadatos está oculto tras otro panel, haga clic en la ficha Metadatos para traer el panel hacia delante.
2. Haga clic en el botón de menú de panel en el panel Metadatos y seleccione Visualización de metadatos.
3. Haga clic en el triángulo junto a Metadatos de proyecto de Premiere para visualizar todos los campos de información de clip.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione la casilla Metadatos de proyecto de Premiere para visualizar toda la información de clip.
   - Seleccione solo las casillas junto a los nombres de los campos de información de

clip que desee visualizar.

5. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Vincular los datos de clip a metadatos XMP

En el panel Metadatos, los campos del valor de propiedad Clip son internos. Residen en el archivo de proyecto de Premiere Pro y solo se pueden leer en Premiere Pro. No obstante, ciertos campos de valor de propiedad en la sección Clip tiene una casilla de opción de vínculo junto a ellos. Cuando se selecciona la opción de vínculo, Premiere Pro introduce automáticamente la información que introduzca en el campo de valor Clip en un campo XMP correspondiente.

Cuando se selecciona la opción de vínculo, el panel Metadatos vincula un campo de datos de clip a un campo de metadatos XMP en uno de los esquemas. Si selecciona esta opción no se copian los datos de clip en campos XMP. Premiere Pro copia cualquier dato de clip agregado tras realizar el vínculo en los campos vinculados a XMP. En la mayoría de casos, el campo XMP tiene el mismo nombre que el campo de datos de clip al que está vinculado. En los dos casos siguientes, los campos XMP tienen nombres diferentes de los de los campos de datos de clip a los que están vinculados:

Nombre del campo de datos del clip	Nombre del campo XMP
Nombre	Título (en el esquema Dublin Core)
Nota de registro	Comentario de registro (en el esquema Dynamic Media)

1. En el panel Metadatos, arrastre la barra de desplazamiento de debajo del encabezado del clip hacia abajo hasta que se vean los campos con botones de vínculo vacío a la derecha.

2. Haga clic en los botones de vínculo junto a los campos que desee vincular a los metadatos XMP.

   Aparece un icono de cadena en el botón de vínculo para cualquier campo vinculado.

Adobe también recomienda

- Clips de origen, instancias de clips, subclips y clips duplicados

Uso de las proporciones de aspecto

Ir al principio

Acerca de las proporciones de aspecto

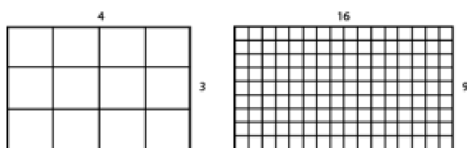
La proporción de aspecto especifica la proporción entre la anchura y la altura. Los fotogramas de imágenes fijas y de vídeo tienen una proporción de aspecto de fotogramas, y los píxeles que conforman el fotograma tienen una proporción de aspecto de píxeles (a veces denominada PAR). Se graba vídeo para televisión en la proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 o 16:9. Asimismo, diferentes estándares de grabación de vídeo tienen proporciones de aspecto de píxeles diferentes.

Al crear un proyecto de Premiere Pro, se definen las proporciones de aspecto de píxeles y de fotogramas. Una vez definidas, no se pueden modificar para ese proyecto. Sin embargo, en ese proyecto puede usar recursos creados con diferentes proporciones de aspecto.

Premiere Pro intenta compensar automáticamente la proporción de aspecto de píxeles de los archivos de origen. Si algún recurso sigue apareciendo distorsionado, se puede especificar manualmente la proporción de aspecto de píxeles. Reconcilie las proporciones de aspecto de píxeles antes de las de fotogramas, porque si las proporciones de aspecto de píxeles no se interpretan bien, las de fotogramas serán incorrectas.

Proporción de aspecto de fotogramas

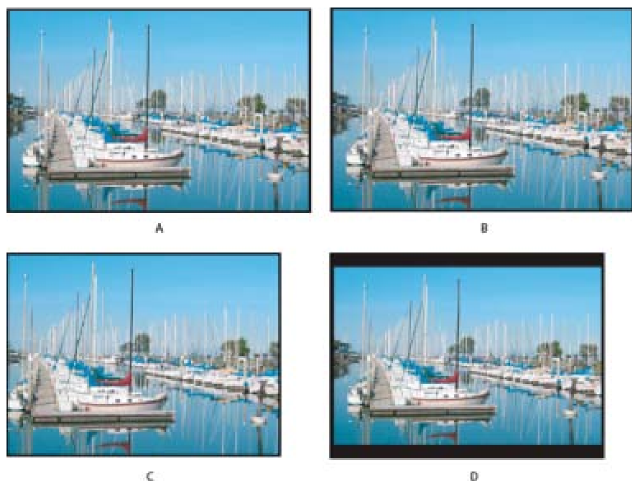
La *proporción de aspecto de fotogramas* indica la relación entre la anchura y la altura en las dimensiones de una imagen. Por ejemplo, DV NTSC tiene una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (o una anchura de 4,0 por una altura de 3,0) y un fotograma de pantalla ancha típico tiene una proporción de aspecto de 16:9. Muchas videocámaras que tienen un modo de pantalla ancha pueden grabar con la proporción de aspecto 16:9. Muchas películas se han filmado utilizando proporciones de aspecto aún mayores.



Proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (izquierda) y de 16:9 más ancha (derecha)

Al importar clips tomados en una determinada proporción de aspecto de fotogramas en un proyecto que utiliza otra proporción de aspecto de fotogramas distinta, hay que decidir cómo conciliar los valores diferentes. Por ejemplo, hay dos técnicas comunes que se usan para mostrar una película de 16:9 en una televisión de 4:3 estándar. Puede ver toda la anchura de una película de 16:9 dentro de un fotograma para televisión de 4:3. Esta colocación muestra bandas negras por encima y debajo del encuadre de la película, lo que se denomina *panorámica*. Si lo prefiere, puede llenar todo el encuadre 4:3 verticalmente con toda la altura del fotograma 16:9. A continuación, puede colocar la posición horizontal del fotograma de 16:9 dentro

del fotograma más estrecho de 4:3 para que la acción importante siempre esté dentro del fotograma de 4:3. Esta técnica se denomina *pan & scan*. En Premiere Pro, se pueden llevar a cabo ambas técnicas mediante propiedades del efecto Movimiento, como Posición y Escala.



Pantallas NTSC

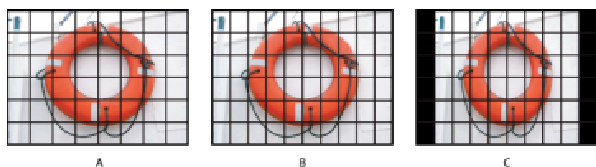
A. Material de archivo NTSC de 16:9 **B.** Visualización en un reproductor de DVD con el formato de pantalla ancha original en una televisión de pantalla ancha **C.** Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 recortada con la función de panorámica y exploración automática **D.** Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 con la función de panorámica automática para reducir el tamaño del fotograma completo y ver toda la imagen

Proporción de aspecto de píxeles

La *proporción de aspecto de píxeles* indica la relación entre la anchura y la altura en un único píxel de un fotograma. Las proporciones de aspecto de píxeles varían porque los diferentes sistemas de vídeo realizan distintos supuestos sobre el número de píxeles necesarios para llenar un fotograma. Por ejemplo, muchos estándares de vídeo para equipos informáticos definen un fotograma de proporción de aspecto de 4:3 como 640 píxeles de ancho por 480 de alto, lo que produce píxeles cuadrados. Los estándares de vídeo como DV NTSC definen un fotograma de proporción de aspecto 4:3 como 720 x 480 píxeles, lo que produce píxeles rectangulares y más estrechos ya que hay más píxeles en la misma anchura. Los píxeles de vídeo del equipo en este ejemplo tienen una proporción de píxeles de 1:1 (cuadrados). Los píxeles de DV NTSC tienen una proporción de píxeles de 0,91 (no cuadrados). Los píxeles DV, que siempre son rectangulares, se orientan verticalmente en sistemas que producen vídeo NTSC y horizontalmente en sistemas que producen vídeo PAL. Premiere Pro muestra la proporción de aspecto de píxeles de un clip junto a la miniatura del clip en el panel Proyecto.

Si se muestran píxeles rectangulares en un monitor de píxeles cuadrados sin alteración, las imágenes aparecerán distorsionadas, por ejemplo, los círculos aparecerán como óvalos. No obstante, si se muestran en un monitor de difusión, las imágenes aparecerán con las proporciones correctas porque estos monitores utilizan píxeles rectangulares. Premiere Pro puede visualizar y mostrar clips de varias proporciones de píxeles sin distorsión. Premiere Pro intenta reconciliarlos automáticamente con la proporción de píxeles de su proyecto.

En ocasiones podría encontrar un clip distorsionado si Premiere Pro interpreta la proporción de aspecto de píxeles incorrectamente. Puede corregir la distorsión de un clip concreto especificando manualmente la proporción de aspecto de píxeles del clip de origen en el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo. Puede corregir otras interpretaciones erróneas parecidas de grupos de archivos del mismo tamaño mediante la edición del archivo Reglas de interpretación.txt.



Proporciones de aspecto de píxeles y de fotogramas

A. Imagen 4:3 de píxeles cuadrados visualizada en un monitor de 4:3 píxeles cuadrados (ordenador) **B.** Imagen 4:3 de píxeles cuadrados interpretada correctamente para ser visualizada en un monitor de 4:3 píxeles no cuadrados (televisión) **C.** Imagen 4:3 de píxeles cuadrados interpretada incorrectamente para ser visualizada en un monitor de 4:3 píxeles no cuadrados (televisión)

Premiere Pro CS3 y versiones anteriores utilizaban proporciones de aspecto de píxeles para formatos de vídeo de definición estándar que ignoran el concepto de apertura limpia. No teniendo en cuenta el hecho de que la apertura limpia difiere de la apertura de producción en el vídeo de definición estándar, las proporciones de aspecto de píxeles utilizadas en After Effects CS3 y versiones anteriores eran ligeramente inexactas. Las proporciones de aspecto de píxeles incorrectas hacen que algunas imágenes se muestren ligeramente distorsionadas.

Nota: *La apertura limpia es la porción de la imagen que está libre de los artefactos y las distorsiones que aparecen en los bordes de una imagen. La apertura de producción es toda la imagen.*

Para obtener más detalles sobre las proporciones de aspecto de píxeles corregidas en Premiere Pro CS4 y versiones posteriores (así como otras aplicaciones), consulte la publicación de Todd Kopriva en el blog de Adobe.

Ir al principio

Uso de recursos con distintas proporciones de aspecto

Premiere Pro intenta conservar automáticamente la proporción de aspecto de los fotogramas de los recursos importados, en ocasiones cambiando la proporción de aspecto de píxeles, las dimensiones del fotograma o ambas cosas, para que el recurso no aparezca recortado o distorsionado cuando se utilice en una secuencia. Algunos recursos contienen metadatos que permiten que Premiere Pro realice los cálculos de forma automática y precisa. Para los recursos que carecen de estos metadatos, Premiere Pro aplica un conjunto de reglas para interpretar la proporción de aspecto de píxeles.

Al capturar o importar material de archivo NTSC con el tamaño de fotograma ATSC de 704 x 480, el tamaño de fotograma D1 de 720 x 486 o el tamaño de fotograma DV de 720 x 480, Premiere Pro define automáticamente la proporción de aspecto de píxeles para dicho recurso en D1/DV NTSC (0.91). Al capturar o importar material de archivo con el tamaño de fotograma HD de 1440 x 1080, Premiere Pro define automáticamente la proporción de aspecto de píxeles para dicho archivo en HD Anamórfico 1080 (1,33). Al capturar o importar material de archivo PAL con la resolución D1 o DV de 720 x 576, Premiere Pro define automáticamente la proporción de píxeles para dicho archivo en D1/DV PAL (1.094).

Para otros tamaños de fotograma, Premiere Pro asume que el recurso fue diseñado con píxeles cuadrados y cambia la proporción de aspecto de píxeles y las dimensiones de fotograma para mantener la proporción de aspecto de imagen del recurso. Si el recurso importado aparece distorsionado, es posible que necesite cambiar la proporción de aspecto de píxeles manualmente.

Si arrastra un recurso a una secuencia, Premiere Pro lo centra en el fotograma del programa de forma predeterminada. Según su tamaño de fotograma, la imagen resultante puede ser demasiado pequeña o estar demasiado recortada para las necesidades del proyecto. En ese caso, puede cambiar esta escala. Puede hacerlo manualmente o dejar que Premiere Pro lo haga automáticamente siempre que arrastre un recurso a una secuencia.

Siempre es recomendable comprobar que los archivos se están interpretando correctamente. Puede leer las dimensiones de fotograma de un recurso y su proporción de aspecto de píxeles cerca de la previsualización en miniatura y en la columna Información de vídeo del panel Proyecto. También encontrará estos datos en el cuadro de diálogo Propiedades del recurso, el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo y el panel Información.

Ir al principio

Corrección de la distorsión de la proporción de aspecto

El ajuste preestablecido de secuencia seleccionado al crear una secuencia define las proporciones de aspecto de píxeles para la misma. Estas no se podrán cambiar una vez creada la secuencia, pero sí podrá cambiar la proporción de aspecto de píxeles que Premiere Pro asume para recursos individuales. Por

ejemplo, si un recurso de píxeles cuadrados generado por un programa de gráficos o de animación aparece distorsionado en Premiere Pro, puede corregir su proporción de aspecto de píxeles para que se visualice correctamente. Para asegurarse de que todos los archivos se interpreten correctamente, puede combinar material de archivo con diferentes proporciones en el mismo proyecto. A continuación, puede generar salidas que no distorsionen las imágenes resultantes.

Ir al principio

Corrección de interpretaciones erróneas individuales de la proporción de aspecto

1. Haga clic con el botón derecho en la imagen fija en el panel Proyecto.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Seleccione una opción en la sección Proporción de píxeles y haga clic en Aceptar.
4. Elija una de las siguientes opciones:

Uso de proporción de aspecto píxeles desde archivo Utiliza la proporción de aspecto original guardada con la imagen fija.

Conforme con Permite elegir de una lista de proporciones de aspecto estándar.

Nota: *Cuando utilice Photoshop para generar imágenes que después utilizará en proyectos de vídeo, le recomendamos que utilice los ajustes preestablecidos de Photoshop bajo el nombre del formato de vídeo que va a utilizar. Si utiliza estos ajustes, las imágenes se generarán con la proporción de aspecto correcta.*

Ir al principio

Corrección de interpretaciones erróneas recurrentes de la proporción de aspecto

Premiere Pro asigna automáticamente proporciones de aspecto de píxeles a archivos según un archivo de reglas. Si un tipo específico de imagen se interpreta incorrectamente de forma recurrente al importarlo, puede cambiar la regla relevante.

1. Abra un editor de texto.
2. Desde el editor de texto, vaya a la carpeta Plugins de Premiere Pro.
3. Abra el archivo con el nombre Reglas de interpretación.txt.
4. Edite la regla que desea modificar y elija Guardar.

Ir al principio

Proporciones de aspecto de píxeles comunes

	Proporción de aspecto de píxeles	Cuándo se utiliza
Píxeles cuadrados	1,0	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 640 x 480 ó 648 x 486, es 1920 x 1080 HD (no HDV o DVCPRO HD), es 1280 x 720 HD o HDV, o se ha exportado de una aplicación que no es compatible con píxeles no cuadrados. Este ajuste también puede ser

		apropiado para material de archivo que se haya transferido desde películas o para proyectos personalizados.
D1/DV NTSC	0,91	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3. Este ajuste también puede ser adecuado para el material de archivo que se ha exportado de una aplicación que funciona con píxeles no cuadrados como una aplicación de animación 3D.
D1/DV NTSC Pantalla ancha	1,21	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
D1/DV PAL	1,09	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3.
D1/DV PAL Pantalla ancha	1,46	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
Anamórfico 2:1	2,0	El material de archivo se tomó con lentes de película anamórfica o se ha transferido de forma anamórfica desde un fotograma de película con una proporción de aspecto de 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, HD Anamorphic 1080	1,33	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1440 x 1080 ó 960 x 720 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
DVCPRO HD 1080	1.5	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1280 x 1080 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.

Temas relacionados

- Adición de imágenes a los títulos
- Detalles del clip en panel Info
- Importación de imágenes fijas

Localización de recursos

Una tarea importante de postproducción es la localización y la administración de sus clips multimedia y recursos.

Premiere Pro ofrece varias opciones de búsqueda para ayudar a encontrar archivos de medios fácilmente, incluso en proyectos complejos, lo que ahorra tiempo de búsqueda que puede dedicar a la edición.

Ir al principio

Opciones de búsqueda en Premiere Pro

Cuadro de diálogo Buscar

Puede utilizar el cuadro de diálogo Buscar en Premiere Pro para buscar elementos en un proyecto. Puede especificar los criterios de búsqueda en una única propiedad o a una combinación de propiedades.

No obstante, no puede guardar las búsquedas realizadas mediante el cuadro de diálogo Buscar. Es decir, una vez que se borran los criterios de búsqueda, se pierden los resultados de la búsqueda.

Bandejas de búsqueda

Premiere Pro ofrece bandejas de búsqueda que proporcionan potentes funciones de búsqueda de metadatos. Cuando se buscan elementos en el panel Proyecto, puede asociar una bandeja de búsqueda a la consulta de búsqueda. Los resultados de la búsqueda se mantienen actualizados con elementos que cumplen los criterios de búsqueda.

Búsqueda en la línea de tiempo

La función de búsqueda en la línea de tiempo ahorra un tiempo valiosísimo que se puede invertir en administrar líneas de tiempo complejas con mayor facilidad. Puede buscar y seleccionar clips en una secuencia a partir de criterios de búsqueda específicos.

Ir al principio

Búsqueda de recursos con el cuadro Buscar

El cuadro de diálogo Buscar permite realizar búsquedas simples y detalladas. Puede localizar cualquier recurso en su proyecto que cumpla los criterios especificados. Por ejemplo, puede buscar un clip de vídeo que tenga una palabra en la columna Nombre y una frase en la columna Comentario.

1. Realice una de las acciones siguientes:
    - Haga clic en el icono Buscar (lupa) en la parte inferior del panel Proyecto.
    - Seleccione el panel Proyecto y presione Ctrl + F (Windows) o Comando + F (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Buscar, seleccione el nombre de las columnas para la búsqueda en los menús que hay bajo Columna.
3. Seleccione los operadores adecuados en los menús que hay bajo Operador.

4. Escriba los caracteres que se tienen que buscar en las columnas especificadas en los campos de búsqueda respectivos.
5. Si va a hacer una búsqueda por dos criterios a la vez, realice una de las acciones siguientes:
    - Para buscar recursos que coincidan con los dos criterios, seleccione Todos en el menú Coincidir.
    - Para buscar recursos que coincidan con cualquiera de criterios, seleccione Cualquiera en el menú Coincidir.

    Seleccione la casilla de verificación Distinguir mayúsculas y minúsculas para realizar una búsqueda que distinga entre mayúsculas y minúsculas.
6. Haga clic en Buscar.

Ir al principio

Búsqueda de recursos con bandejas de búsqueda

Puede crear una bandeja de búsqueda que muestre un conjunto de elementos del proyecto que coincidan con los criterios de búsqueda. Las bandejas de búsqueda se actualizan automáticamente al importar recursos, eliminarlos o modificar metadatos de recursos.

Las bandejas de búsqueda se muestran en el panel Proyecto como otras bandejas normales, y se identifican con el icono de bandeja de búsqueda.

Nota: *Las bandejas de búsqueda muestran alias de elementos del proyecto original y medios no copiados, de modo que no se produce una duplicación de medios.*

Creación de una bandeja de búsqueda

1. Realice una de las acciones siguientes:
    - Seleccione Nueva bandeja de búsqueda en el menú emergente o en el menú contextual del panel Proyecto.
    - Seleccione Archivo > Nuevo > Bandeja de búsqueda.
2. En el cuadro de diálogo Bandeja de búsqueda, introduzca los criterios de búsqueda en el campo Buscar.
3. En el cuadro de diálogo Bandeja de búsqueda, puede buscar en todos los metadatos utilizados en el proyecto o restringir la búsqueda a propiedades de metadatos específicas.

Notas importantes sobre las bandejas de búsqueda

- Si se elimina del proyecto un elemento de proyecto que aparece en una bandeja de búsqueda, o bien, si un cambio en los metadatos hace que un elemento deje de coincidir con los criterios de búsqueda de la Bandeja de búsqueda, el elemento se eliminará de la bandeja de búsqueda.
- Cuando se especifica una sola propiedad de metadatos, la búsqueda se limita a los metadatos de clip. Al seleccionar las siguientes propiedades de metadatos, puede buscar entre los metadatos de archivo y de clip.
    - Nombre
    - Nombre de la cinta
    - Descripción
    - Comentario
    - Nota de registro

- Escena
- Plano
- Cliente

Almacenamiento de una consulta de búsqueda como bandeja de búsqueda

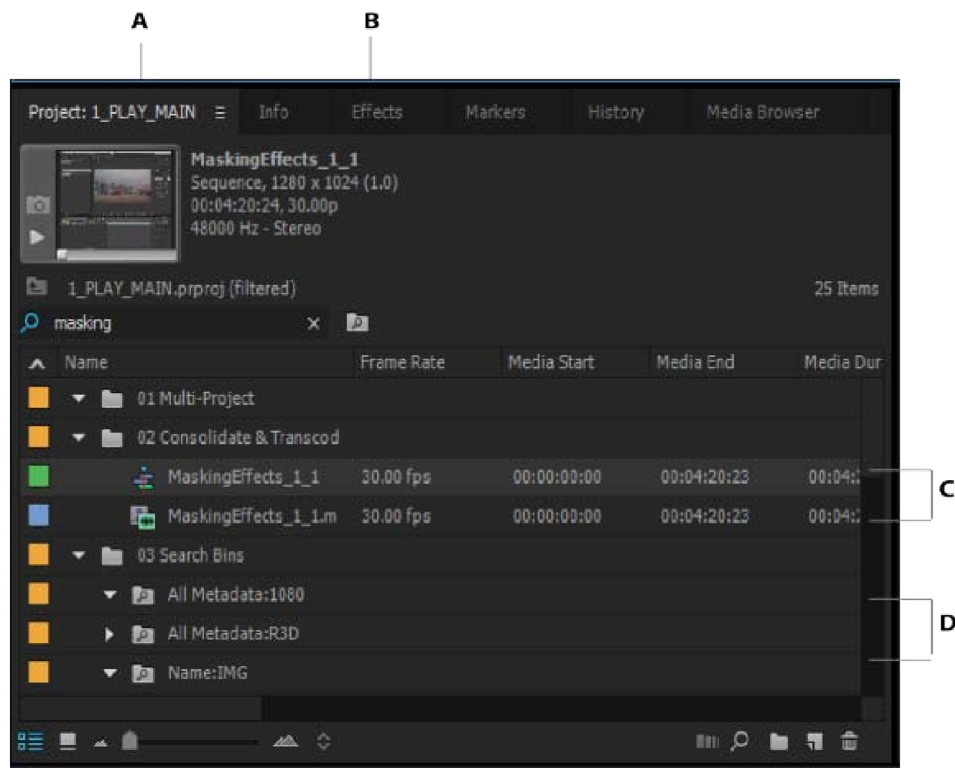
Para crear una bandeja de búsqueda a partir de una consulta de búsqueda, siga estos pasos.

1. Introduzca su consulta de búsqueda en el campo Buscar del panel Proyecto.

    Mientras escribe cada nueva letra en la consulta de búsqueda, los resultados de la búsqueda se actualizan dinámicamente.

2. Haga clic en el icono de la bandeja de búsqueda junto al campo Buscar.

El nombre de la bandeja de búsqueda creada coincide con la consulta de búsqueda introducida.



A. Escribir una consulta de búsqueda **B.** Haga clic para crear la bandeja de búsqueda a partir de una consulta **C.** Bandeja de búsqueda que muestra los recursos que coinciden con los criterios de búsqueda **D.** Bandeja de búsqueda que muestra los recursos que coinciden con los criterios de búsqueda

Cambio de nombre de una bandeja de búsqueda

Para cambiar el nombre de una bandeja de la búsqueda, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Mac) en la bandeja de búsqueda, y seleccione Cambiar nombre. El nuevo nombre introducido no cambia los criterios de búsqueda de la bandeja de búsqueda.

Revisión del contenido de una bandeja de búsqueda

No se puede modificar el contenido de una bandeja de búsqueda como el de otras bandejas normales en el panel Proyecto. Debe revisar los criterios de búsqueda de una bandeja de búsqueda para cambiar su contenido.

1. En el panel Proyecto, seleccione Editar bandeja de búsqueda en el menú contextual de la bandeja de búsqueda.
2. En el cuadro de diálogo Editar bandeja de búsqueda, revise los criterios de búsqueda como sea necesario.
3. Haga clic en Aceptar después de especificar los criterios de búsqueda revisados.

Eliminación de una bandeja de búsqueda

Para eliminar una bandeja de la búsqueda, seleccione la bandeja de búsqueda que se debe eliminar y seleccione Borrar en el menú contextual. Puede arrastrar la bandeja de búsqueda al icono de papelera , o simplemente pulsar la tecla Supr del teclado.

Nota: *La eliminación de una bandeja de búsqueda solo elimina los alias de elementos de proyecto y no los elementos de proyecto originales.*

Ir al principio

Búsqueda de recursos con la búsqueda en la línea de tiempo

La búsqueda en la línea de tiempo en Premiere Pro proporciona opciones de búsqueda avanzadas que permiten gestionar y buscar clips fácilmente en líneas de tiempo complejas.

Con un panel Línea de tiempo activo, seleccione Editar > Buscar. O bien utilice el método abreviado de teclado Ctrl + F (Windows) o Comando + F (Mac).

El cuadro de diálogo Buscar que se muestra es similar al cuadro de diálogo Buscar del panel Proyecto. Puede buscar y seleccionar clips en una secuencia basados en una única propiedad, como nombre del clip o nombre de marcador, o utilizar una combinación de propiedades.

1. En el cuadro de diálogo Buscar, seleccione el nombre de las columnas en las que buscará y los operadores adecuados.
2. Escriba los caracteres que se tienen que buscar en las columnas especificadas en los campos de búsqueda respectivos.

   Seleccione la casilla de verificación Distinguir mayúsculas y minúsculas para realizar una búsqueda que distinga entre mayúsculas y minúsculas.

3. Haga clic en Buscar o presione Intro en el teclado. Premiere Pro selecciona y mueve el cabezal de reproducción hasta el clip en la línea de tiempo y cierra el cuadro de búsqueda.
4. Para buscar la siguiente instancia del clip que coincida con los criterios de búsqueda, seleccione Editar > Buscar siguiente. El cabezal de reproducción se mueve al clip siguiente en la línea de tiempo que coincida con los criterios de búsqueda y lo selecciona.

Búsqueda y selección de todos los clips de una secuencia que coincidan con los criterios de búsqueda

1. Con el panel Línea de tiempo activo para una secuencia seleccionada, seleccione Editar > Buscar. O bien utilice el método abreviado de teclado Ctrl + F (Windows) o Comando + F (Mac).
2. Especifique los criterios de búsqueda.
3. Presione Buscar todo.

Premiere Pro cierra el cuadro de diálogo Buscar, mueve el cabezal de reproducción hasta el primer clip coincidente y selecciona todos los clips que coincidan.

Búsqueda de un marcador de secuencia con texto que coincida con los criterios de búsqueda

1. Con el panel Línea de tiempo activo para una secuencia seleccionada, seleccione Editar > Buscar. O bien utilice el método abreviado de teclado Ctrl + F (Windows) o Comando + F (Mac).
2. Seleccione Marcadores en el menú emergente Buscar e introduzca los criterios de búsqueda en el campo de búsqueda.
3. Haga clic en Buscar o presione Intro en el teclado. Premiere Pro cierra el cuadro de diálogo Buscar y mueve el cabezal de reproducción al primer marcador que coincida con los criterios de búsqueda.
4. Seleccione Editar > Buscar siguiente para mover el cabezal de reproducción al marcador siguiente que coincida con los criterios de búsqueda.

Superposiciones de monitor

Las superposiciones de monitor muestran información de metadatos importante superimpuesta en el Monitor de origen o el Monitor de programa. Se puede ver información como el código de tiempo de origen, los comentarios de marcadores y los indicadores de punto de edición en el monitor en contexto con el clip o la secuencia.

Las superposiciones de monitor se pueden personalizar fácilmente y permiten seleccionar y controlar los metadatos que se muestran y dónde se muestran. También puede crear ajustes preestablecidos de superposición para cambiar rápidamente a diferentes diseños o contenido de metadatos.

Ir al principio

Mostrar metadatos como superposiciones

Puede mostrar los siguientes metadatos como superposiciones:

- Código de tiempo de origen
- Código de tiempo de secuencia
- Comentarios de marcador
- Nombre del clip de secuencia
- Nombre del clip del proyecto
- Nombre del archivo
- Indicadores de punto de edición
- Indicadores de fin de medios/secuencia
- Orígenes multicámara
- Código de tiempo de sonido
- Desplazamiento de sonido

Las superposiciones no están activadas de forma predeterminada. Puede activar o desactivar las superposiciones; para ello, haga clic en el icono de llave inglesa en el Monitor de programa o el Monitor de origen y, a continuación, seleccione Superposiciones.

Al activar las superposiciones, se muestran de forma predeterminada los códigos de tiempo del clip de origen y los comentarios de marcador. Si pasa el clip o interrumpe la reproducción, las superposiciones muestran los metadatos relativos para cualquier fotograma en el que se encuentre el cabezal. Se muestran marcadores e indicadores según el lugar de colocación del cabezal de reproducción.

Nota: *Las superposiciones se muestran únicamente si el monitor se encuentra en el modo de visualización Vídeo compuesto.*

Ir al principio

Especificación de ajustes de superposición

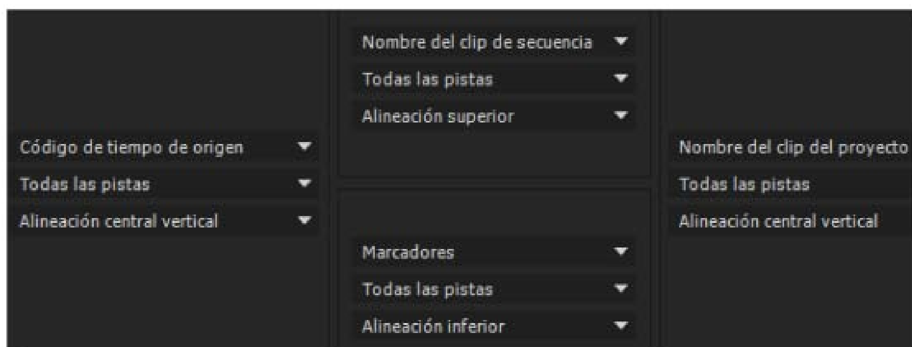
Utilice el cuadro de diálogo Ajustes de superposición para controlar qué superposiciones se muestran en los monitores de programa y origen.

SeleccioneAjustes de superposición > Ajustes del menú emergente del Monitor de programa para abrir el cuadro de diálogo Ajustes de superposición. La lista de ajustes preestablecidos disponibles también se muestra como un submenú al seleccionar Ajustes de superposición > Ajustes en el menú emergente del Monitor de programa.

El cuadro de diálogo Ajustes de superposición muestra los campos de metadatos del mismo modo en el que se alinean en el monitor. De este modo, puede conocer de forma intuitiva la colocación de las superposiciones en el monitor.

Las superposiciones se muestran en los siguientes cuatro cuadrantes en los monitores: izquierdo, derecho, central superior y central inferior. Los cuadrantes se escalan con el tamaño del monitor. Aunque es posible que el tamaño absoluto de los cuadrantes cambie, la ubicación y el tamaño relativo son constantes.

En el ajuste preestablecido de diseño predeterminado, las superposiciones se muestran de modo que se ajusten visualmente al clip correcto en una pila de clips en la secuencia. Por ejemplo, las superposiciones Códigos de tiempo de origen de los clips de la secuencia se muestran en una pila vertical persistente y se hacen coincidir con los clips que aparecen en las pistas de vídeo y audio en la Línea de tiempo.





La alineación de los campos de metadatos seleccionados coincide con la colocación de las superposiciones en el monitor

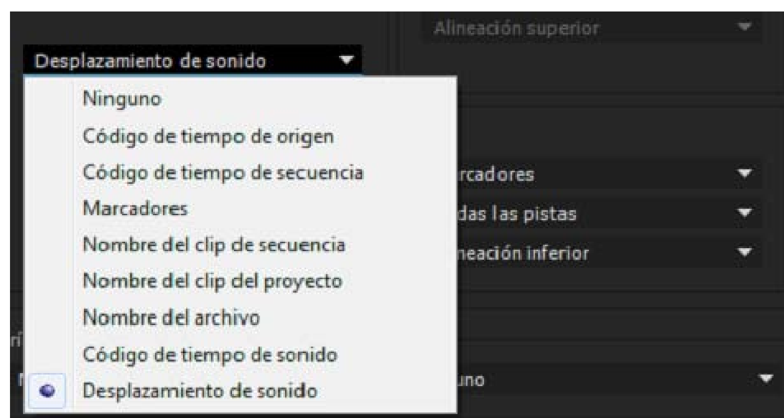
Código de tiempo de origen Muestra el valor de código de tiempo del clip original, con independencia de la ubicación del cabezal de reproducción en la secuencia.

Las pistas de vídeo se indican como V1, V2, V3, y las pistas de audio se indican como A1, A2, A3. Esta información coincide con la mostrada en el panel Información. De forma predeterminada, esta información se

muestra en la parte izquierda de los monitores de origen y de programa.

El **Código de tiempo de origen** se actualiza con cada fotograma, como un código de tiempo normal.

El **Desplazamiento de los sonido** es un valor estático y no se pone actualiza.



Comentarios de marcador Al agregar un marcador al clip o secuencia, puede mostrar los comentarios de marcador de clip y de marcador de secuencia como superposiciones. La superposición muestra los comentarios concatenados al nombre del marcador.

Nota: *La superposición del marcador de clip muestra diversas pistas del clip. La superposición Marcador de secuencia no muestra todas las pistas de la secuencia, sino que la muestra como una superposición de marcador individual.*

Área segura de acción y título La zona segura de acción determina la parte de la imagen de vídeo que se mostrará en una pantalla de televisión cuando se reproduzca la secuencia. Cualquier parte del vídeo fuera de la zona segura no se mostrará en la pantalla de televisión. Para asegurarse de que los subtítulos no queden ocultos ni cortados en la pantalla de televisión, se recomienda limitar los títulos o el texto a la zona segura de título.

Las superposiciones de márgenes seguros en Premiere Pro proporcionan indicadores visuales o límites dentro de los cuales puede restringir la imagen de vídeo y el texto a la zona segura de título.

Para habilitar o deshabilitar los márgenes seguros, haga clic en el icono de llave inglesa en el Monitor de programa y elija Márgenes seguros. A continuación podrá especificar los ajustes de Márgenes seguros en el cuadro de diálogo Ajustes de superposición.

Puede seleccionar Incluir margen seguro 4:3 o especificar los ajustes del control horizontal y vertical correspondientes al margen seguro.

Indicadores de fin de medios/secuencia Cuando se selecciona esta opción, se activan los indicadores Fin de secuencia y Fin de medios.

Cuando el cabezal de reproducción supere el último fotograma de vídeo de la línea de tiempo y no quede ningún clip, aparecerá un fotograma de color púrpura junto al borde derecho del último fotograma del clip o de la secuencia.

Cuando el cabezal de reproducción se encuentra en el primer o el último fotograma de un clip en una secuencia, aparece una columna discontinua en el borde izquierdo del primer fotograma o en el borde derecho del último fotograma. Los indicadores Fin de medios son útiles para ver varios clips de una secuencia en el Monitor de programa.

Indicadores de punto de edición Indican los puntos de edición para secuencias y se activan de forma predeterminada.

Cuando el cabezal se encuentra en el punto de entrada o de salida de un clip, un paréntesis angular de color amarillo aparece en el borde inferior del fotograma del clip. Si hay un espacio entre dos clips en una secuencia, aparecen los indicadores de Punto de edición en el borde izquierdo o derecho del clip para indicar los puntos de entrada o salida.





A. Indicador Fin de secuencia **B.** Indicador Fin de medios **C.** Indicador Punto de edición

Habilitar las superposiciones para la transmisión Seleccione Habilitar las superposiciones para la transmisión para que las superposiciones se muestren en un monitor externo.

Activar las superposiciones durante la reproducción Seleccione Activar las superposiciones durante la reproducción para visualizar las superposiciones en el monitor mientras se reproduce el material de archivo.

Tamaño de texto El ajuste Tamaño de texto determina el tamaño del tipo de letra en la superposición. Si selecciona un texto de gran tamaño y no hay suficiente espacio en el monitor para visualizar texto, es posible que se vea truncado.

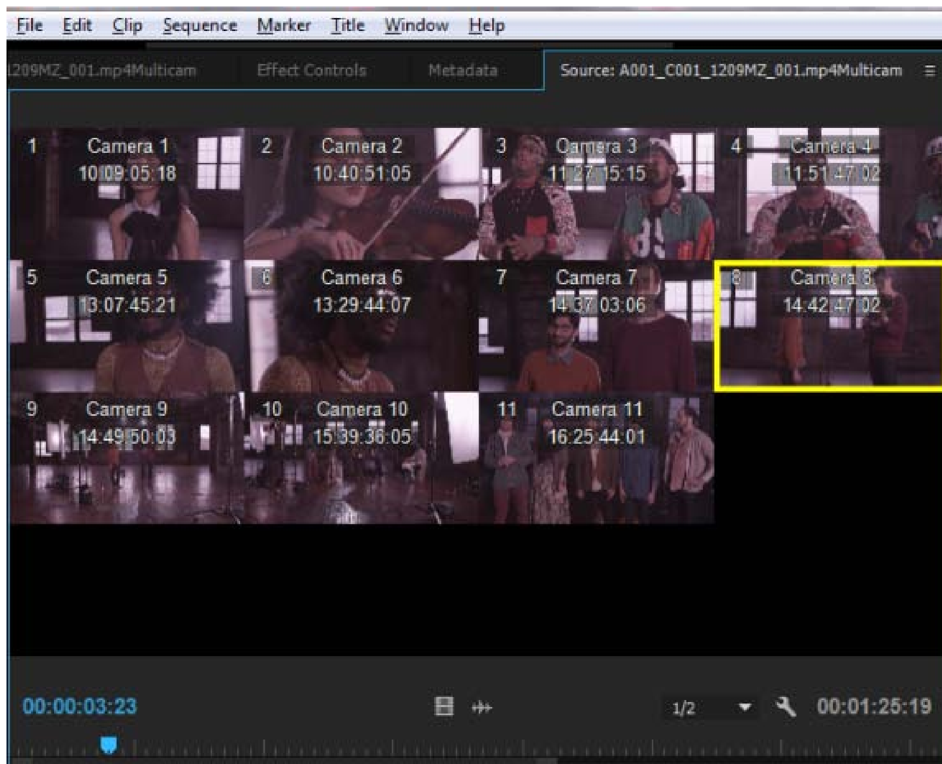
Opacidad El ajuste Opacidad determina el grado en que la superposición oculta o muestra la configuración de monitor. Una capa con una opacidad del 1 % es casi transparente, mientras que una con una opacidad del 100 % es opaca.

Ir al principio

Visualización de superposiciones en la vista multicámara

Al crear una secuencia de origen multicámara, puede seleccionar la opción Nombres de cámara en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. Según la opción seleccionada de Nombres de cámara, los ángulos de cámara aparecen como nombres de pista, nombres de clip o números de cámara en el Monitor de origen. Para obtener más información, consulte Mejoras del flujo de trabajo multicámara.

En el modo Vista multicámara, puede visualizar hasta dos propiedades de metadatos seleccionadas en el cuadro de diálogo Ajustes de superposición. Por ejemplo, en el cuadro de diálogo Ajustes de superposición, puede seleccionar Nombre de cámara y Código de tiempo de origen para que se muestren del siguiente modo:



Nombre de cámara y código de tiempo de origen mostrados como superposiciones en una vista multicámara

Ir al principio

Importación, exportación y creación de ajustes preestablecidos de superposición

Puede guardar los ajustes personalizados de superposición como ajustes preestablecidos de superposición. Los ajustes preestablecidos de superposición permiten cambiar rápidamente a diferentes diseños o contenido de metadatos.

Creación y almacenamiento de ajustes preestablecidos de superposición

En el cuadro de diálogo Ajustes de superposición, especifique los ajustes deseados y haga clic en el icono Guardar ajustes preestablecidos. Introduzca un nombre para guardar y aplicar los ajustes preestablecidos.

Exportación, importación y eliminación de ajustes preestablecidos

- Para exportar un ajuste preestablecido, selecciónelo en la lista desplegable Ajuste preestablecido y haga clic en el icono Exportar. Introduzca un nombre para el ajuste preestablecido, seleccione una ubicación para guardar el ajuste preestablecido exportado y haga clic en Guardar. El ajuste preestablecido se exporta con la extensión de archivo *.olp.
- Para importar un ajuste preestablecido, haga clic en el icono Importar ajuste establecido y navegue al archivo de ajustes preestablecidos de Premiere Pro (extensión de nombre de archivo *.olp) que desee importar.
- Para eliminar un ajuste preestablecido, selecciónelo en la lista desplegable Ajustes preestablecidos y haga clic en el icono Eliminar ajustes preestablecidos.

Procesamiento y reemplazo de medios

Premiere Pro intenta reproducir todas las secuencias, clips, efectos, transiciones, títulos y cualquier otro elemento sin procesar en tiempo real sin representarlos primero.

Sin embargo, a veces es necesario procesar los archivos multimedia, especialmente las secuencias VFX pesadas, para habilitar la reproducción correcta. Asimismo, la representación de cualquier elemento multimedia sin procesar de la línea de tiempo reduce la dependencia de los recursos disponibles en el sistema.

La función Procesar y reemplazar en Premiere Pro permite acoplar clips de vídeo y composiciones de After Effects para acelerar el rendimiento de las secuencias pesadas VFX. En cualquier momento, se puede volver al clip original con la función Restaurar sin procesar.

Ir al principio

Procesamiento y reemplazo de los medios en una secuencia

1. Abra la secuencia que contiene los medios que se van a procesar en un panel Línea de tiempo.
2. Con un panel Línea de tiempo activo, seleccione Clip > Procesar y reemplazar.
3. En el cuadro de diálogo Procesar y reemplazar, puede elegir el formato y los ajustes sobre los cuales se va a procesar la secuencia.

con el origen Haga coincidir los ajustes de los medios procesados con los ajustes de secuencia, los ajustes de clip individuales o los ajustes preestablecidos.

Secuencia Utiliza el tamaño de fotograma, la velocidad de fotogramas, el tipo de campo y la proporción de píxeles de la secuencia seleccionada, y procesa los clips coincidentes en esta configuración.

En los clips que son más grandes que el tamaño del fotograma de la secuencia seleccionada, se recortan las partes que no se caben dentro de los límites del fotograma de la secuencia. Si el códec no admite canales alfa, las áreas transparentes aparecen en negro tras el procesamiento.

Clips individuales Utiliza el tamaño de fotograma, la velocidad de fotogramas, el tipo de campo y la proporción de píxeles de cada clip individual en la secuencia, y los procesa con sus valores individuales.

Cuando el origen no coincide, el clip no se procesa.

Ajuste preestablecido Utiliza el tamaño de fotograma, la velocidad de fotogramas, el tipo de campo y la proporción de píxeles del ajuste preestablecido elegido y procesa todos los clips a esta configuración.

Cuando los orígenes no coinciden, los clips no se procesan.

Formato Seleccione un formato de archivo que ofrezca la mejor calidad de reproducción mientras mantiene un tiempo de procesamiento y un tamaño de archivo óptimos.

Puede elegir uno de los archivos MXF OP1a, MXF OP1a en formato DNXHD o en formato QuickTime.

Ajuste preestablecido Según el formato elegido, seleccione un ajuste preestablecido disponible.

Nota: *El único ajuste preestablecido que admite alfa es el GoPro CineForm con ajuste preestablecido alfa. Todos los demás ajustes preestablecidos acoplan cualquier canal alfa.*

Destino Especifique la ruta para guardar el archivo procesado. Puede guardar el archivo procesado junto a los medios originales, o bien hacer clic en Examinar para ir a una ubicación distinta a la predeterminada.

Incluir selectores Especifica el número de fotogramas adicionales que se van a mantener antes del punto de entrada y después del punto de salida de cada clip recortado. Puede definir un valor comprendido entre 0 y 100 fotogramas.

Por ejemplo, el valor 30 significa que se mantienen 30 fotogramas antes del punto de entrada y 30 fotogramas después del punto de salida. Los selectores funcionan como fotogramas adicionales que permiten realizar pequeños ajustes adicionales en las ediciones del nuevo proyecto.

4. Haga clic en Aceptar. El archivo procesado se crea en el destino seleccionado.

Ir al principio

Reemplazo de los clips procesados con medios originales

Después de procesar y reemplazar un clip en una secuencia, en cualquier momento se puede volver a la composición de After Effects o al clip original sin procesar.

- Seleccione la secuencia que contiene los clips procesados en una línea de tiempo y elija Clip > Restaurar elementos sin procesar.

Si se realizan cambios en el archivo original mientras se están utilizando los clips procesados y reemplazados, volver a los clips originales incluye los cambios.

Nota: *Cuando se procesan y reemplazan los clips, o se vuelve a los medios originales sin procesar, tanto los clips procesados como los medios originales se almacenan en el disco duro.*

Ir al principio

Preguntas más frecuentes

¿Se pueden procesar efectos mientras se procesan y sustituyen los clips de vídeo?

Los efectos intrínsecos y no intrínsecos normalmente no se procesan cuando se utiliza la función Procesar y reemplazar; los efectos no se procesan y pueden editarse en el clip reemplazado.

La única excepción se produce cuando se aplica el efecto de vídeo intrínseco Movimiento y se selecciona la opción Hacer coincidir > Secuencia. En este caso, el efecto intrínseco Movimiento se procesa en el clip reemplazado. Es decir, el efecto intrínseco Movimiento aún se aplica en el clip reemplazado, pero no se puede editar. Utilice la función Restaurar sin procesar para volver al efecto original sin procesar.

¿Se puede procesar y reemplazar audio en clips de AV?

Para los clips de AV, se puede procesar audio con el ajuste preestablecido adecuado. Sin embargo, si el ajuste preestablecido seleccionado no admite el tipo de audio del clip, el clip de AV no se puede procesar ni reemplazar.

Para los clips de solo audio, o si se selecciona la parte de audio de un clip de AV, Premiere Pro procesa el clip de audio en archivos de audio en formato .wav. Para los clips de solo audio, se puede volver a los medios originales sin procesar.

¿Se pueden procesar imágenes fijas?

Sí, se pueden procesar imágenes fijas como secuencias de imágenes en archivos de vídeo.

¿Cuáles son los tipos de clips que se pueden procesar y reemplazar?

Se pueden procesar y reemplazar casi todos los clips incluidas las composiciones de After Effects, excepto los siguientes:

- Clips especiales o sintéticos
- Secuencias anidadas
- Capas de ajuste

Control de recursos

Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa

Ir al principio

Información general sobre el Monitor de origen y el monitor de programa

El Monitor de origen reproduce clips individuales. En el Monitor de origen se preparan los clips que se desean agregar a una secuencia. Se establecen los puntos de entrada y de salida, así como las pistas de origen del clip (audio o vídeo). También se pueden insertar marcadores de clip y agregar clips a una secuencia en un panel Línea de tiempo.

El Monitor de programa reproduce la secuencia de clips que está ensamblando. Es la vista de la secuencia activa en un panel Línea de tiempo. Se pueden definir los marcadores de secuencia y especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia. Los puntos de entrada y de salida de la secuencia definen el lugar donde los fotogramas se añaden o se eliminan de la secuencia.

Cada monitor contiene una regla de tiempo y los controles para reproducir y señalar el fotograma actual de una secuencia o de un clip de origen. Establecer los puntos de entrada y salida, ir a los puntos de entrada y de salida, y definir los marcadores. Por defecto, los botones Insertar y Sobrescribir están disponibles en el monitor de origen, y los botones Levantar y Extraer están disponibles en el monitor de programa. Cada control también contiene un botón Exportar fotograma para crear una imagen fija a partir de un solo fotograma de vídeo.



Monitor de origen

A. Cabezal de reproducción **B.** Código de tiempo **C.** Opciones de escala **D.** Barra deslizante de zoom **E.** Arrastre de vídeo **F.** Arrastre de audio **G.** Botón Ajustes **H.** Duración de entrada/salida



Monitor de programa

A. Código de tiempo **B.** Opciones de escala **C.** Cabezal de reproducción **D.** Barra deslizante de zoom **E.** Resolución **F.** Botón Ajustes **G.** Editor de botones

Personalización de la barra de botones del panel del monitor

De forma predeterminada, los botones más útiles se muestran a lo largo de la parte inferior de los monitores de origen y de programa. Sin embargo, se pueden añadir más. Haga clic en el signo "+", en la esquina

inferior derecha de un monitor, para abrir el editor de botones. Agregue botones a la barra de botones arrastrándolos desde el editor de botones. Se pueden agregar hasta 2 filas de botones. Los espacios para separar los grupos de botones también se pueden arrastrar a la barra de botones. Para quitar un botón, arrástrelo fuera de la barra de botones. Para desactivar todos los botones, vaya al menú del panel y anule la selección de “Mostrar controles de transporte”.

Pase el ratón sobre cualquier botón para ver su método abreviado de teclado.

Definición de la calidad de visualización para los monitores de origen y programa

Algunos formatos son difíciles de mostrar en reproducción de movimiento total, debido a su elevada compresión o alta velocidad de datos. Una resolución más baja permite una reproducción de movimiento más rápida, pero a expensas de la calidad de la imagen de visualización. Este equilibrio se hace más visible al visualizar AVCHD y otros medios basados en el códec H.264. Con una resolución que no sea la máxima, estos formatos tienen la corrección de errores desactivada y se producen irregularidades durante la reproducción. Sin embargo, estas irregularidades no se muestran en los medios exportados.

Al proporcionar resoluciones de pausa y reproducción independientes, se obtiene más control sobre la experiencia de supervisión. Con un material de archivo de alta resolución, la resolución de reproducción se puede establecer en un valor más bajo (p.ej. 1/4) para conseguir una reproducción regular y la resolución de pausa puede definirse como Completa. Esto permite comprobar la calidad de los detalles de borde y enfoque cuando se detiene la reproducción. El borrado sitúa al monitor en resolución de reproducción y no en resolución de pausa.

No todas las resoluciones están disponibles para todos los tipos de secuencia. Para las secuencias de definición estándar como, por ejemplo, DV, sólo están disponibles las opciones Completa y 1/2. Para muchas secuencias de HD con un tamaño de fotograma de hasta 1080, están disponibles las opciones Completa, 1/2 y 1/4. Para las secuencias con tamaños de fotograma superiores a 1080 como, por ejemplo, RED, dispone de resoluciones con más fracciones.

Nota: *Si las previsualizaciones se procesan con una resolución inferior a la resolución de secuencia, la resolución de reproducción es realmente una fracción de la resolución de previsualización. Por ejemplo, los archivos de previsualización se puede establecer para realicen el procesamiento en 1/2 del tamaño del fotograma de secuencia (resolución de 1/2) y la resolución de reproducción se define como 1/2. Las previsualizaciones procesadas se reproducirán a 1/4 de su resolución original (considerando que la resolución de los medios originales coincidiera con la resolución de secuencia).*

Definición de la calidad de visualización para el Monitor de origen y el Monitor de programa

Nota: *Se pueden asignar métodos abreviados de teclado a las resoluciones de reproducción.*

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic con el botón derecho en la imagen en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
   - Haga clic en el icono Menú Panel en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
   - Haga clic en el botón Ajustes de en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para establecer la resolución de reproducción, seleccione Resolución de reproducción.
   - Para definir la resolución en pausa, seleccione Resolución en pausa.
3. En el menú, elija la resolución deseada.

Cambio de la ampliación

El Monitor de origen y el Monitor de programa ajustan el vídeo para adaptarlo al área disponible. Puede aumentar el ajuste de ampliación de cada vista para ver el vídeo con más detalle. También puede reducir el ajuste de ampliación para ver una parte mayor del área de trabajo alrededor de la imagen (por ejemplo, para ajustar los efectos de movimiento con mayor facilidad).

1. Elija un ajuste de ampliación en el menú Seleccionar nivel de zoom (a la derecha del visualizador de tiempo actual) en el Monitor de origen o el Monitor de programa.

   En el Monitor de origen, los valores de porcentaje se refieren al tamaño del medio de origen. En el Monitor de programa, los valores de porcentaje se refieren al tamaño de la imagen especificado en los ajustes de la secuencia. La opción Encajar ajusta el vídeo para adaptarlo al área de visualización disponible del monitor.

2. Para cambiar el área visible de un monitor, utilice las barras de desplazamiento del monitor. Se cambiará el área visible de la imagen de vídeo. Las barras de desplazamiento aparecen cuando no se puede visualizar la imagen completa por el tamaño actual del monitor.

Indicador de fotogramas eliminados

Los monitores de origen y de programa incluyen la opción de mostrar un icono (similar a un semáforo) que indica si se están eliminando fotogramas durante la reproducción. La luz comienza en verde, cambia a ámbar cuando se eliminan fotogramas y se restablece con cada reproducción. Un consejo de herramienta muestra el número de fotogramas eliminados.

Para activar el indicador de fotogramas eliminados del monitor de origen o de programa, elija Mostrar el indicador de fotogramas eliminados en el menú del panel o en el menú emergente Ajustes.

Ir al principio

Apertura o borrado de un clip en el Monitor de origen

Para visualizar y editar los clips de origen de la lista del panel Proyecto o los ejemplos de un clip individual en una secuencia, abra los clips en el Monitor de origen. En el menú Origen, al que se accede desde la ficha Monitor de origen, se muestra una lista de los clips abiertos.

1. Para abrir un clip, realice una de las operaciones siguientes:

   - Haga doble clic en el clip en el panel Proyecto o Línea de tiempo, o arrastre un clip desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen. El clip aparecerá en el Monitor de origen y se agregará su nombre al menú Origen.
   - Arrastre varios clips o una bandeja completa desde el panel Proyecto hasta el Monitor de origen, o seleccione varios clips en el panel Proyecto y haga doble clic en ellos. Los clips se agregarán al menú Origen en el orden en el que se hayan seleccionado; el último clip seleccionado aparecerá en el Monitor de origen.
   - Elija el nombre del clip que desee ver en el menú Origen (haga clic en el triángulo que aparece a la derecha del nombre del clip actual en la ficha Origen para que aparezca el menú).



Selección de un clip para su visualización en el menú Origen

- En el menú Origen aparecerá una lista de los clips maestros ordenados por nombre. Los clips abiertos desde una secuencia aparecen en una lista, ordenados por nombre de la secuencia, nombre del clip y tiempo de inicio en la secuencia.

2. Para borrar un clip del Monitor de origen, en el menú Origen, seleccione Cerrar para borrar un clip o Cerrar todo para borrar todos los clips.

   También puede cerrar todos los clips y el propio Monitor de origen haciendo clic en el botón cerrar ☒ de la ficha Monitor de origen.

Ir al principio

Navegación de clips en el Menú de origen del Monitor de origen

Puede definir métodos abreviados de teclado para desplazarse por los clips cargados en el Monitor de origen. Los métodos abreviados de teclado pueden acelerar la conmutación de clips, el desplazamiento al primer o último clip o el cierre de uno o todos los clips en el menú emergente Monitor de origen.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).

   Se abre el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

2. En el cuadro de diálogo, haga clic en el triángulo situado junto a los Paneles y, a continuación, haga clic en triángulo situado junto al Panel del monitor de origen para mostrar los métodos abreviados de teclado para ese panel.

3. Defina los métodos abreviados de teclado para cualquiera de los siguientes comandos:

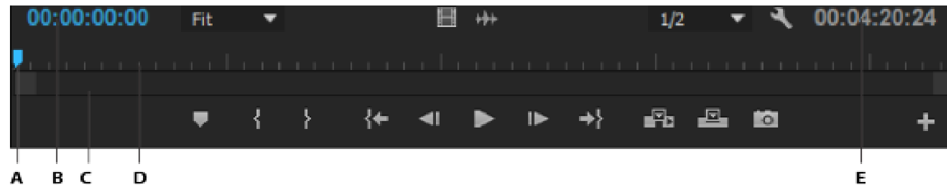
   - Clip de origen: Cerrar
   - Clip de origen: Cerrar todos
   - Clip de origen: Primero
   - Clip de origen: Último
   - Clip de origen: Siguiente
   - Clip de origen: Anterior

4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa

El Monitor de origen dispone de varios controles para moverse a través del tiempo (o los fotogramas) de un clip. El Monitor de programa contiene controles similares para moverse a través de una secuencia.



A. Visualizador de tiempo actual **B.** Cabezal de reproducción **C.** Barra deslizante de zoom **D.** Regla de tiempo **E.** Visualizador de duración

Reglas de tiempo Muestran la duración de un clip en el Monitor de origen y de la secuencia en el Monitor de programa. Las marcas de graduación miden el tiempo mediante el formato de visualización de vídeo especificado en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. Puede conmutar las reglas de tiempo para que muestren el código de tiempo en otros formatos. Cada regla también muestra los iconos para los marcadores y los puntos de entrada y de salida del monitor correspondiente. Puede ajustar el cabezal de reproducción, los marcadores y los puntos de entrada y de salida arrastrando los iconos en una regla de tiempo.

Los números de la regla de tiempo están desactivados de forma predeterminada. Para activar los números de regla de tiempo, seleccione Números de regla de tiempo en el menú del panel de los monitores de origen o programa.

Cabezal de reproducción Muestra la ubicación del fotograma actual en cada regla de tiempo de los monitores.

Nota: *El cabezal de reproducción anteriormente se denominaba "indicador de tiempo actual" (CTI).*

Visualizaciones de tiempo actual Muestra el código de tiempo para el fotograma actual. Los visualizadores de tiempo actual están situados en la parte inferior izquierda del vídeo de cada monitor. El Monitor de origen muestra el tiempo actual para el clip que se encuentra abierto. El Monitor de programa muestra el tiempo actual de la secuencia. Para desplazarse a un tiempo diferente. Si lo prefiere, haga clic en el visualizador e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador de tiempo y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para alternar entre el código de tiempo completo y el recuento de fotogramas, pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el tiempo actual en uno de los monitores o un panel Línea de tiempo.

Visualizador de duración Muestran la duración del clip o de la secuencia abiertos. La duración es la diferencia de tiempos entre el punto de entrada y de salida del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de entrada, se sustituirá el tiempo de inicio del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de salida, el Monitor de origen utilizará el tiempo de finalización del clip para calcular la duración. El Monitor de programa utilizará el tiempo de finalización del último clip de la secuencia para calcular la duración.

Barras deslizantes de zoom Estas barras corresponden al área visible de la regla de tiempo de cada monitor. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y cambiar la escala de la regla de tiempo que se encuentra debajo. Si se amplía la barra hasta el ancho máximo, aparecerá toda la duración de la regla de tiempo. Si se contrae la barra, se acercará para una visualización detallada de la regla. La ampliación y la contracción de la barra se centran en el cabezal de reproducción. Al colocar el ratón por encima de la barra, podrá utilizar la rueda del ratón para contraer y ampliar la barra. También puede desplazar la rueda del ratón por las áreas fuera de las barras para ampliarlas y contraerlas. Si arrastra el centro de la barra, podrá desplazar la parte visible de una regla de tiempo sin cambiar su escala. Al arrastrar la barra, no se mueve el cabezal de reproducción; sin embargo, es posible mover la barra y, a continuación, hacer clic en la regla de tiempo para mover el cabezal de reproducción a la misma área que la barra. También hay una barra deslizante de zoom disponible en la línea de tiempo.

__Nota:__ Si se cambia la regla de tiempo o la barra deslizante de zoom del Monitor de programa, la regla de tiempo y el área de visualización de un panel Línea de tiempo no resultarán afectadas.

Visualización de los controles del monitor de origen y el monitor de programa

Los controles de los menús de los paneles Monitor de origen y Monitor de programa se pueden mostrar u ocultar. Por ejemplo, es posible que quiera ocultar los controles de transporte si sabe los métodos abreviados de teclado J-K-L para su reproducción para tener así más espacio para ver sus medios.

Seleccione o anule la selección de la opción en el menú del panel para mostrar u ocultar lo siguiente:

- Controles de transporte
- Marcadores
- Números de regla de tiempo
- Indicador de fotogramas eliminados

También podrá acceder a muchos de los mismos comandos para mostrar y ocultar controles en el botón Ajustes de cada monitor.

Ir al principio

Visualización de las zonas seguras de los monitores



A. Área de acción segura **B.** Área de título seguro

Las guías de las zonas seguras sirven como referencia y no se incluyen en la previsualización ni en la exportación.

- Haga clic en el botón Configuración situado debajo del Monitor de origen o Monitor de programa y elija Márgenes seguros. También puede elegir Márgenes seguros en el menú de panel del Monitor de origen o Monitor de programa.

  El porcentaje estándar de los márgenes para la acción y para los títulos es de un 10% y de un 20%, respectivamente. No obstante, puede cambiar las dimensiones de las zonas seguras en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. (Consulte Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.)

Ir al principio

Selección de campos en los monitores de origen y programa

Es posible establecer el Monitor de origen y el Monitor de programa para que muestren el primer campo, el segundo campo o ambos campos para el material de archivo entrelazado. Los ajustes del Monitor de origen se desactivan cuando un clip progresivo se abre en el mismo. Los ajustes del Monitor de programa se desactivan cuando la secuencia activa utiliza un ajuste preestablecido de secuencia progresiva.

1. En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón de menú del panel .
2. Seleccione Mostrar primer campo, Mostrar segundo campo o Mostrar ambos campos en función de sus necesidades.

Ir al principio

Selección de un modo de visualización

Puede visualizar vídeo normal, el canal alfa del vídeo o una de las diversas herramientas de medida.

- En el Monitor de programa o el Monitor de origen, haga clic en el botón Ajustes o haga clic en el menú del panel y seleccione un ajuste de modo de visualización:

Vídeo compuesto Muestra el vídeo normal.

Alfa Muestra una transparencia como una imagen en escala de grises.

Todos los ámbitos Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio, YCbCr Parade y RGB Parade.

Vectorescopio Muestra un vectorescopio que mide la crominancia del vídeo, incluidos tono y saturación.

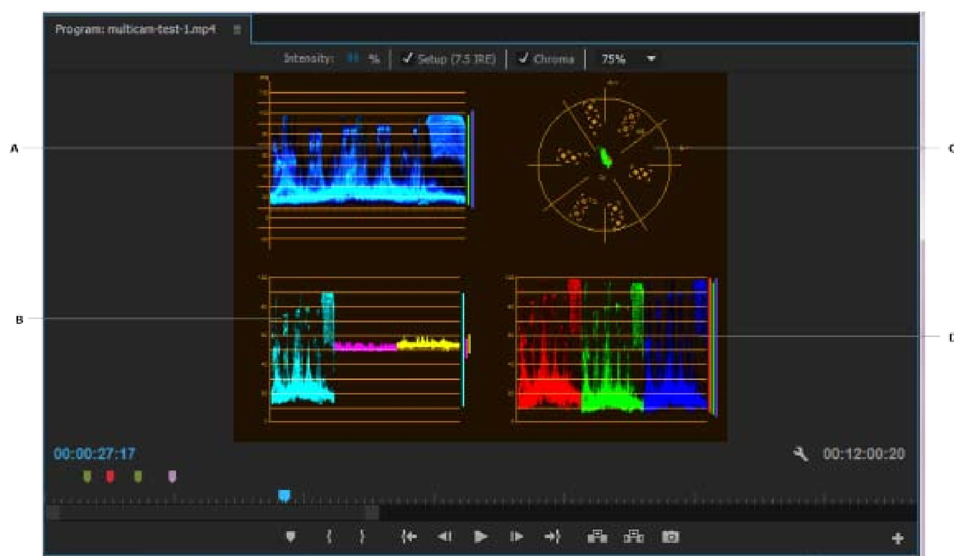
Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes Y, Cb y Cr del vídeo de forma independiente, en IRE.

RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes R, G y B del vídeo de forma independiente, en IRE.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio e YCbCr Parade.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio y RGB Parade.



Monitor de programa definido en Vect/YC Wave/YCbCr Parade

A. Monitor de forma de onda **B.** YCbCr Parade **C.** Vectorescopio **D.** Forma de onda YC

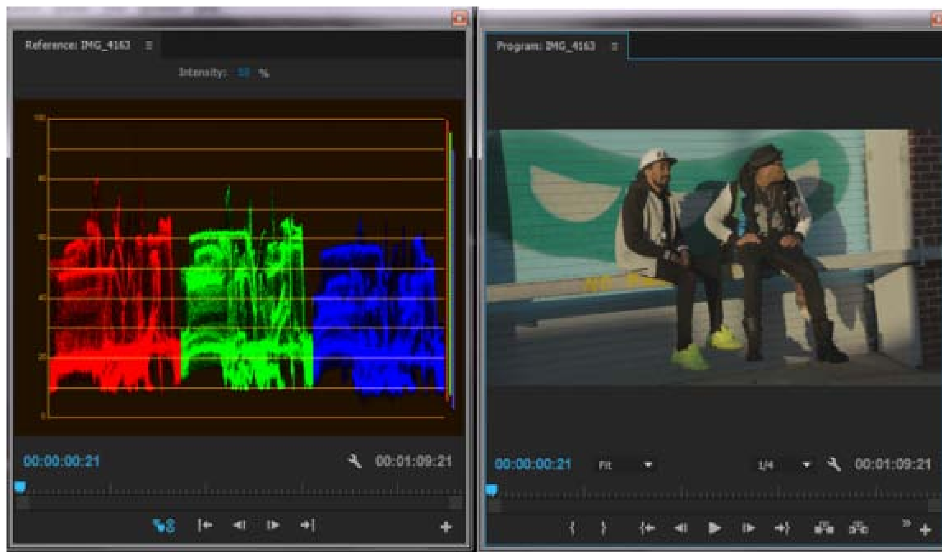
Para utilizar los visualizadores de vectorescopio y monitor de forma de onda con más eficacia, puede mostrarlos en un monitor de referencia asociado al monitor de programa. Consulte Monitor de referencia.

Uso del Monitor de referencia

Los monitores de referencia actúan como un monitor de programa secundario. Puede utilizar el monitor de referencia para comparar distintos fotogramas de una secuencia uno al lado del otro, o para ver el mismo fotograma de una secuencia con modos de visualización diferentes.

Puede señalar el fotograma de una secuencia que aparezca en el monitor de referencia de forma independiente del monitor de programa. De esta forma, puede señalar cada vista de un fotograma diferente para realizar una comparación; por ejemplo, para utilizar el filtro de coincidencia de color.

Como alternativa, puede asociar el monitor de referencia al monitor de programa de forma que ambos muestren el mismo fotograma de la secuencia y se muevan de forma conjunta. Esto resulta especialmente útil para las tareas de corrección de color. Si define el modo de visualización del monitor de referencia como un monitor de forma de onda o un vectorescopio, podrá realizar ajustes en el corrector de color o en cualquier otro filtro de vídeo de forma más eficaz.



Uso de un Monitor de referencia para ayudar a configurar los niveles de vídeo

Puede especificar los ajustes de calidad, aumento y modo de visualización del monitor de referencia del mismo modo que en el monitor de programa. La regla de tiempo y la barra del área de visualización también funcionan de igual forma. No obstante, dado que se utiliza como referencia y no para la edición en sí misma, el monitor de referencia contiene controles para la señalización de fotogramas pero no para la reproducción ni para la edición. Si asocia el monitor de referencia al monitor de programa, podrá utilizar los controles de reproducción del monitor de programa. Puede abrir únicamente un monitor de referencia.

Andrew Devis muestra cómo corregir el brillo y el contraste y utilizar el Monitor de referencia en este vídeo del sitio web Creative COW.

Ir al principio

Apertura de un monitor de referencia

- En el menú Ventana, seleccione Monitor de referencia. Se abrirá el monitor de referencia en un panel independiente. Si lo desea, puede arrastrar la ficha Monitor de referencia a una zona de colocación cercana al Monitor de origen.

Ir al principio

Asociación del monitor de referencia y el monitor de programa

Puede asociar el Monitor de referencia y el Monitor de programa para que ambos controlen el mismo fotograma.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - En el monitor de referencia, haga clic en el botón Ir a Monitor de programa .
  - En el menú del panel Monitor de referencia, elija Ir a monitor de programa.
  - En el menú del panel Monitor de programa, elija Ir a monitor de referencia.

Ambos monitores muestran el mismo fotograma. Desplazar el cabezal de reproducción en el Monitor de referencia, el Monitor de programa o la Línea de tiempo desplazará los cabezales de reproducción en los otros dos elementos al mismo fotograma.

Reproducción de recursos

Ir al principio

Reproducción de vídeo en los paneles Monitor de origen y Monitor de programa

El Monitor de origen y el monitor de programa contienen varios controles similares a los controles de reproducción de una platina de vídeo. Utilice los controles del monitor de origen para reproducir o señalar un clip. Utilice los controles del monitor de programa para reproducir o visualizar la secuencia activa.

La mayoría de los controles de reproducción disponen de equivalencias en el teclado. Cuando utilice los métodos abreviados de teclado para controlar la reproducción, compruebe que el monitor que desea está activo. Haga clic en la imagen de vídeo en el monitor que desee activar.

Los controles de reproducción pueden personalizarse mediante el editor de botones. Si el botón que desea utilizar no se encuentra disponible, haga clic en el signo “+” en la esquina inferior derecha del monitor. Tras iniciar el Editor de botones, puede arrastrar el botón que prefiera a la barra de botones. Para obtener más información, consulte Personalización de la barra de botones del panel del monitor.

Nota: *Cuando utilice los métodos abreviados de teclado para desplazarse en una regla de tiempo, compruebe que el panel deseado está activo. (solo teclados en japonés) Para utilizar estos métodos abreviados de teclado en un teclado en japonés, asegúrese de que su teclado está en modo de entrada directa, en vez de modo de entrada en japonés.*

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Para reproducirlo, haga clic en el botón Reproducir o presione L o la barra espaciadora. (Para detenerlo, haga clic en el botón Detener o presione K o la barra espaciadora. El botón y la barra espaciadora alternan entre Reproducir y Detener.)
    - Para reproducir hacia atrás, presione J.
    - Para reproducir desde el punto de entrada hasta el de salida, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .
    - Para reproducir repetidamente una secuencia o un clip entero, haga clic en el botón Bucle y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir . Para anular la selección y evitar el bucle, haga clic de nuevo en el botón Bucle .
    - Para reproducir repetidamente desde el punto de entrada hasta el punto de salida, haga clic en el botón Bucle y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida . Para anular la selección y evitar el bucle, haga clic de nuevo en el botón Bucle .
    - Para reproducir con cada vez más rapidez, presione L repetidamente. Para la mayoría de los tipos de medios, la velocidad del clip va aumentando gradualmente, de uno a dos a tres a cuatro veces.

- Para reproducir hacia atrás con cada vez más rapidez, presione J repetidamente. Para la mayoría de los tipos de medios, la velocidad hacia atrás del clip va aumentando gradualmente, de uno a dos a tres a cuatro veces.
- Para avanzar un fotograma, mantenga pulsada la tecla K y puntee la tecla L.
- Para retroceder un fotograma, mantenga pulsada la tecla K y puntee la tecla J.
- Para reproducir hacia delante en cámara lenta, presione la tecla Mayús+L.
- Para reproducir hacia atrás en movimiento lento, presione Mayús+J.
- Para reproducir en tiempo real desde dos segundos antes del cabezal de reproducción a dos segundos después, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida. Si presiona Alt (Windows) u Opción (Mac OS) el botón se convierte en el botón Probar. El botón Probar está disponible para arrastrar a la barra de botones.

  Consulte este artículo de Clay Asbury en el sitio web Premiumbeat.com para utilizar el botón Probar y el botón Bucle para facilitar el recorte dinámico de la línea de tiempo.

Ir al principio

Reproducción continua

La reproducción continúa a menos que el usuario realice específicamente un comando de detención. Esta función es compatible con el ajuste en tiempo real de las acciones comunes de edición. Por ejemplo, puede ajustar efectos de vídeo mientras se reproduce en un bucle. A continuación se indican algunas de las acciones que no detienen la reproducción:

- Fotogramas clave de efectos
- Elementos de la interfaz
- Elementos de la línea de tiempo
- Entrada de metadatos
- Parámetros de audio
- Titulación
- Acercamiento y alejamiento de la línea de tiempo
- Cambio a otra aplicación

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain, consulte cómo aplicar efectos con rapidez en capas de ajuste y cómo modificar las propiedades de los efectos mientras la secuencia continúa reproduciéndose.

Ir al principio

Reproducción de una secuencia o clip con pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

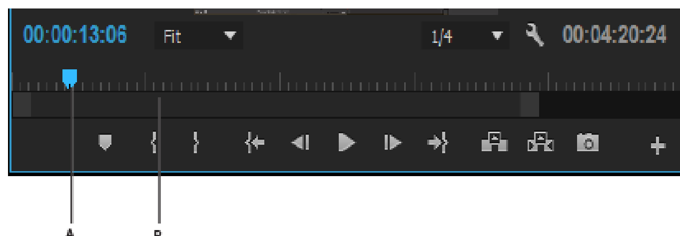
Mediante las pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento se puede obtener una vista previa de un clip o una secuencia.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en una ficha Secuencia para activar una secuencia y obtenga una vista previa de la misma en el monitor de programa.
   - Haga doble clic en el panel Origen o en una línea de tiempo para previsualizarla en el monitor de origen.
2. Presione Mayús+barra espaciadora.

Ir al principio

Reproducción de empuje o trayecto

- Realice una de las acciones siguientes:
    - Para reproducir hacia atrás, arrastre el deslizador de trayecto hacia la izquierda. Para reproducir hacia adelante, deslícelo hacia la derecha. La velocidad de la reproducción aumentará a medida que se aleje el deslizador de su posición central. Al soltar el deslizador, este volverá a la posición central y se detendrá la reproducción.
    - Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha, incluso más allá del borde del controlador, si fuese necesario. Si arrastra el disco hasta el borde de la pantalla y no se ha llegado al final del clip o de la secuencia, podrá continuar a partir de la misma posición de tiempo si vuelve a arrastrar de nuevo el disco de progreso.



Controles de progreso y transición

Ir al principio

Movimiento a otro fotograma en el Monitor de origen y el Monitor de programa

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Para avanzar un fotograma, haga clic en el botón Avanzar o mantenga presionada la tecla K y toque la tecla L, o presione la tecla de flecha derecha.
    - Para avanzar cinco fotogramas, presione Mayús y haga clic en el botón Avanzar o presione Mayús y la tecla de flecha derecha.
    - Para retroceder un fotograma, haga clic en el botón Retroceder o mantenga pulsada la tecla K y puntee la tecla J o presione la tecla de flecha izquierda.
    - Para retroceder cinco fotogramas, presione Mayús y haga clic en el botón Retroceder o presione Mayús y la tecla de flecha izquierda.
    - Para ir al marcador siguiente, haga clic en el botón Ir al marcador siguiente en el Monitor de origen.
    - Para ir al marcador anterior, haga clic en el botón Ir al marcador anterior en el Monitor de origen.
    - Para ir al punto de entrada de un clip, seleccione el Monitor de origen y, a continuación, haga clic en el botón Ir a punto de entrada .
    - Para ir al punto de salida de un clip, seleccione el Monitor de origen y, a continuación, haga clic en el botón Ir a punto de salida .
    - Coloque el puntero del ratón sobre el Monitor de origen o el Monitor de programa. Gire la rueda del ratón para desplazarse hacia delante o hacia atrás de fotograma a fotograma.
    - Haga clic en el visualizador de tiempo actual del monitor que desee señalar y escriba el nuevo tiempo. No es necesario que escriba dos puntos ni punto y coma. Los números por debajo de 100 se interpretan como fotogramas.
    -
    - Para ir al punto de edición anterior en la pista de audio o vídeo de destino de una

secuencia, haga clic en el botón Ir a punto de edición anterior en el Monitor de programa o presione Av Pág con un panel Línea de tiempo o el Monitor de programa activos. Agregue la tecla modificadora Mayús para ir al punto de edición anterior de todas las pistas.

-
- Para ir al siguiente punto de edición en las pistas de audio o vídeo de destino de una secuencia, haga clic en el botón Ir al punto de edición siguiente del Monitor de programa o presione la flecha abajo con el panel Línea de tiempo o el Monitor de programa activo. Agregue la tecla modificadora Mayús para ir al punto de edición anterior de todas las pistas.
- Para ir al principio de la secuencia, seleccione el Monitor de programa o la Línea de tiempo y presione Inicio, o haga clic en el botón Ir a punto de entrada en el Monitor de programa.
- Para ir al final de la secuencia, seleccione el Monitor de programa o la Línea de tiempo y presione Fin, o haga clic en el botón Ir a punto de salida en el Monitor de programa.

Ir al principio

Uso de las teclas J, K y L para desplazarse por vídeo

Para desplazarse de forma rápida y precisa a través de los fotogramas en una secuencia, utilice las teclas J, K y L. También puede utilizar las teclas para desplazarse por los iconos. La tecla J siempre mueve el cabezal de reproducción hacia atrás y la tecla L siempre lo mueve hacia adelante. La tecla K es un modificador y la tecla de detención de la reproducción. Para desplazarse hacia atrás a una velocidad normal, presione J. Para desplazarse hacia atrás a una velocidad lenta, presione J y K. Si desea desplazarse hacia atrás fotograma por fotograma, mantenga pulsada la tecla K y presione J. Las teclas K y L funcionan del mismo modo para avanzar. Para obtener más información sobre el uso de las teclas J, K y L para la reproducción, consulte este vídeo de Richard Harrington en el sitio web Creative COW.

Si necesita un control más refinado de las teclas J, K y L, especialmente para oír mejor el audio, haga lo siguiente:

- Tras desplazarse hacia adelante con las teclas K y L, presione Mayús+L para avanzar un poco más rápido. Presione Mayús+L de nuevo para una reproducción más rápida.
- Tras desplazarse hacia atrás con la teclas J y K, presione Mayús+J para desplazarse hacia atrás un poco más rápido. Presione Mayús+J de nuevo para reproducir hacia atrás más rápidamente.
- Puede presionar Mayús+L y Mayús+J hasta cinco veces para ajustar la velocidad de reproducción.

Si la reproducción hacia atrás es demasiado rápida, presione el método abreviado de teclado opuesto para ralentizar la reproducción. Por ejemplo, si se reproduce demasiado rápido hacia adelante, presione Mayús+J para ralentizar la reproducción en un incremento.

Ir al principio

Coincidencia de un fotograma con su origen

Mientras edita en un panel Línea de tiempo, puede encontrar el fotograma de origen de cualquier fotograma en el clip de la secuencia y mostrarlo en el monitor de origen. Asimismo, puede encontrar el fotograma de origen de cualquier fotograma de una secuencia anidada, mostrarlo en el monitor de origen y saltar a su localización en la secuencia de origen.

1. Haga clic en la cabecera de la pista donde esté ubicada el clip de secuencia para establecer la pista como destino.

   Si se establece una pista como destino, Premiere Pro hará coincidir el fotograma en la pista de destino superior.

2. En un panel Línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción sobre el fotograma deseado de un clip.

   Nota: *Si el clip de origen del fotograma del clip de la secuencia ya está abierto en el monitor de origen o se encuentra en la lista del menú Origen, el monitor de origen mostrará el último fotograma del clip que haya visualizado. Para hacer coincidir el fotograma, cierre el clip en el Monitor de origen antes de pulsar la tecla de acceso abreviado para Hacer coincidir fotograma o Mostrar una secuencia anidada.*

3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Presione la tecla F.
   - Elija Secuencia > Hacer coincidir fotograma.
   - Para un clip de una secuencia anidada, presione la tecla de acceso abreviado para Mostrar secuencia anidada, de forma predeterminada, Ctrl + Mayús + T (Windows) o Mayús + T (Mac OS).

Adobe también recomienda

- Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento
- Paneles de la línea de tiempo

Monitores de forma de onda y vectorescopio

*A partir de la versión de junio de 2015 de Premiere Pro CC, el vectorescopio y los monitores de forma de onda se sustituyen por los nuevos ámbitos de Lumetri. Para obtener más información, consulte **Ámbitos de Lumetri**.*

Premiere Pro ofrece *vectorescopios* y *monitores de formas de onda* (Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade) como ayuda para crear programas de vídeo que cumplan los estándares de emisión y para realizar ajustes basados en consideraciones estéticas, como correcciones de color.

Durante décadas, las funciones de producción y duplicación de vídeos han utilizado *monitores de forma de onda* y *vectorescopios* para evaluar de forma precisa los *niveles* de vídeo, en concreto, el color y el brillo.

Un vectorescopio mide la *crominancia* (componentes de color) de una señal de vídeo, incluidos el *tono* y la *saturación*. Un vectorescopio muestra la información de color de un vídeo en un gráfico circular.

El monitor de forma de onda convencional resulta útil para medir el brillo, o el componente de *luminancia*, de una señal de vídeo. En Premiere Pro, los monitores de formas de onda también pueden mostrar la información de crominancia. El monitor de forma de onda funciona de manera parecida a un gráfico. El eje horizontal del gráfico corresponde a la imagen de vídeo de izquierda a derecha. En vertical, la forma de onda muestra los niveles de luminancia y, de manera opcional, los niveles de crominancia.

Ir al principio

Visualización de un alcance

Puede ver los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade, ya sea individualmente o en grupo, en el monitor de referencia, el monitor de programa o el monitor de origen.

1. Según desee ver un ámbito para un clip maestro o un clip de secuencia, realice una de las acciones siguientes:
   - Haga doble clic en el clip del panel Proyecto.
   - En un panel Línea de tiempo, sitúe el cabezal de reproducción en la secuencia deseada.
2. (Opcional) Elija Nuevo monitor de referencia en el menú Ventana si ha seleccionado un clip en un panel Línea de tiempo.
3. Seleccione cualquiera de las siguientes opciones del menú Monitor de referencia, Monitor de programa o Monitor de origen:

   Todos los ámbitos Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade en un monitor.

   Vectorescopio Muestra un vectorescopio para ver la crominancia del vídeo.

Forma de onda YC Muestra un monitor de forma de onda para ver la información de luminancia y de crominancia.

YCbCr Parade Muestra un ámbito con información de luminancia (Y) y de diferencia de color (Cb y Cr).

RGB Parade Muestra un ámbito que presenta los componentes rojo, verde y azul del vídeo.

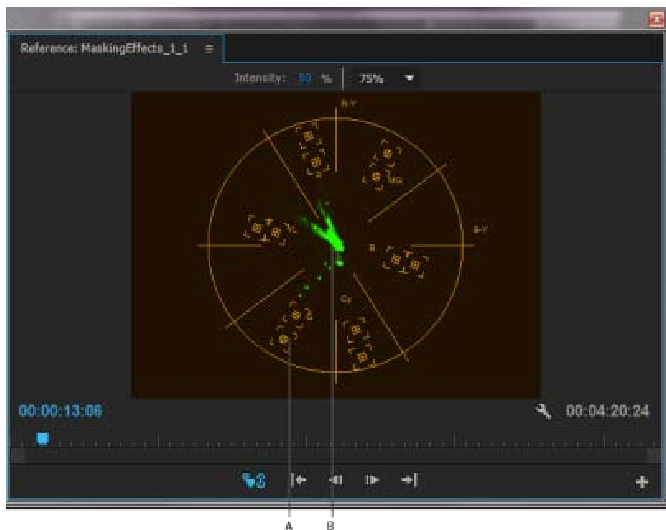
Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y YCbCr Parade en un monitor.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y RGB Parade en un monitor.

Ir al principio

Vectorescopio

El vectorescopio muestra un gráfico circular, parecido a una rueda de color, que presenta la información de crominancia del vídeo. La saturación se mide desde el centro del gráfico hacia afuera. Los colores intensos saturados producen un patrón a cierta distancia del centro del gráfico, mientras que una imagen en blanco y negro produce únicamente un punto en el centro del gráfico. El color, o tono, concreto de la imagen determina la dirección (ángulo del patrón). Los cuadros de destino pequeños indican donde deberían aparecer (presentados según un modelo de prueba de barras de color) el magenta, azul, cian, verde, amarillo y rojo totalmente saturados. En vídeo NTSC, los niveles de crominancia no deben superar estas áreas de destino.



Vectorescopio

A. Cuadros de destino **B.** Perfil de la imagen

El vectorescopio tiene los siguientes controles:

Intensidad Ajusta el brillo del patrón mostrado. No afecta a la señal de salida de vídeo.

75 % Posición predeterminada. Se emplea para comprobar la entrada de vídeo en el que se usan barras de intensidad del 75% estándar, como las de Premiere Pro.

100 % Permite visualizar toda la gama de crominancia de la señal de vídeo. Se usa con entrada de vídeo que contiene barras de intensidad del 100%.

Ir al principio

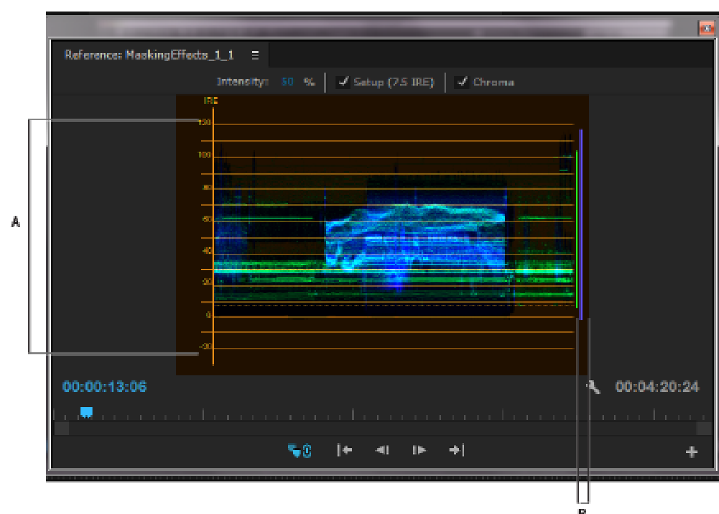
Forma de onda YC

La forma de onda YC muestra un gráfico que presenta la intensidad de la señal en el clip de vídeo. El eje horizontal del gráfico corresponde a la imagen de vídeo (de izquierda a derecha) y el eje vertical es la intensidad de la señal en unidades llamadas *IRE* (siglas que provienen del Institute of Radio Engineers).

La forma de onda YC muestra la información de luminancia como una forma de onda verde. Los objetos brillantes producen un patrón de forma de onda (áreas de color verde brillante) cerca de la parte superior del gráfico, mientras que los objetos más oscuros producen una forma de onda hacia la parte inferior. Para vídeo NTSC en Estados Unidos, los niveles de luminancia deben encontrarse entre 7,5 y 100 de IRE (a veces llamado el *límite de emisión legal*). La implementación de los estándares de NTSC en Japón permite un rango de luminancia entre 0 y 100 de IRE. Generalmente, los valores de luminancia y de croma deben ser muy parecidos y estar distribuidos por igual entre 7,5 y 100 de IRE.

La forma de onda YC también muestra la información de crominancia como una forma de onda azul. La información de crominancia se superpone sobre la forma de onda de luminancia.

Puede especificar si la forma de onda YC muestra tanto la información de luminancia como de crominancia, o solo la información de luminancia.



Forma de onda YC con control de croma habilitado

A. Unidades de IRE **B.** Rango de componentes de la señal

La forma de onda YC tiene los siguientes controles:

Intensidad Ajusta el brillo de la forma de onda mostrada. No afecta a la señal de salida de vídeo.

Configuración (7.5 IRE) Muestra una forma de onda que se aproxima a la señal de salida final de vídeo analógico. Al cancelar la selección de esta opción, se muestra la información de vídeo digital.

Croma Muestra la información de crominancia, además de la información de luminancia. Al cancelar la selección de esta opción, se muestra solo la luminancia.

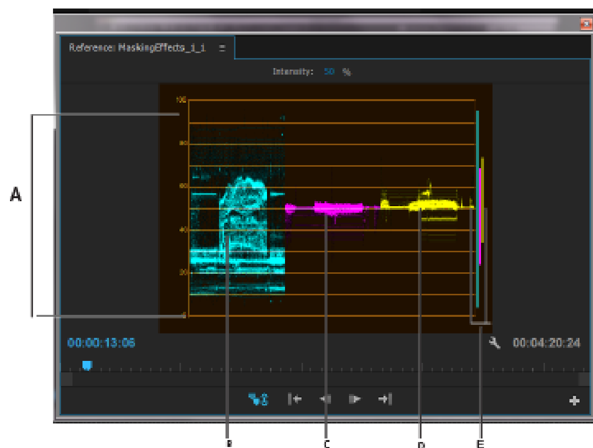
Ir al principio

YCbCr Parade

El ámbito YCbCr Parade muestra formas de onda que representan los niveles de la luminancia y los canales de diferencia de color en la señal de vídeo. Las formas de onda aparecen en un gráfico una detrás de otra.

El control Intensidad ajusta el brillo de las formas de onda. No afecta a la señal de salida de vídeo.

Nota: *Cb y Cr son los canales de diferencia de color en una señal de vídeo digital. Cb es azul menos la luminancia y Cr es rojo menos la luminancia. Y representa la luminancia.*



Ámbito YCbCr Parade

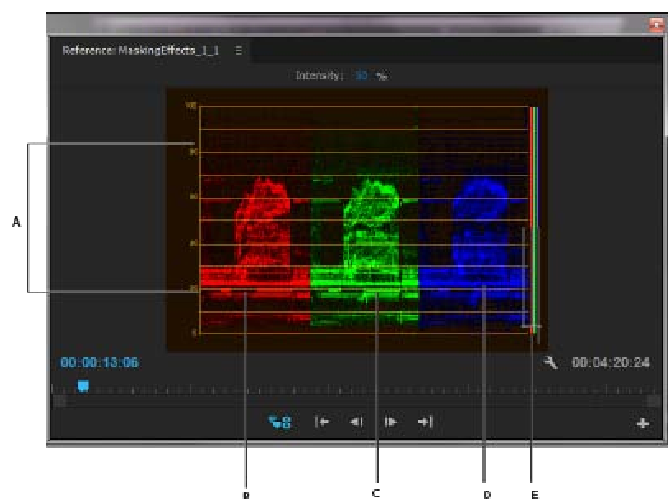
A. Valores **B.** Forma de onda Y (luminancia) **C.** Forma de onda Cb **D.** Forma de onda Cr **E.** Rango de componentes de la señal

Ir al principio

RGB Parade

El ámbito RGB Parade muestra formas de onda que representan los niveles de los canales rojo, verde y azul de un clip. Las formas de onda aparecen en un gráfico de forma consecutiva, como en un desfile. Este ámbito resulta útil para ver la distribución de los componentes de color de un clip. Los niveles de cada canal de color se miden proporcionalmente entre sí mediante una escala de 0 a 100.

El control Intensidad ajusta el brillo de las formas de onda. No afecta a la señal de salida de vídeo.



Ámbito RGB Parade

A. Valores **B.** Forma de onda R **C.** Forma de onda G **D.** Forma de onda B **E.** Rango de componentes de la señal

Adobe también recomienda

- Vectorescopio en Premiere Pro Wikia
- Efectos de corrección de color

Edición

Adición de clips a secuencias

Ir al principio

Adición de un clip a una secuencia

Puede agregar clips a una secuencia de la siguiente manera:

- Arrastre el clip desde el panel Proyecto o el monitor de origen hasta un panel Línea de tiempo o el monitor de programa.
- Use los botones Sobrescribir y Superposición en el monitor de origen para agregar clips a un panel Línea de tiempo. O utilice los métodos abreviados de teclado asociados con esos botones.
- Monte una secuencia automáticamente desde el panel Proyecto.
- Arrastre el clip desde el panel Proyecto, el panel Origen o el Navegador de medios a Monitor de programa.

Vídeo: Adición de clips a una secuencia

*Aprenda los conceptos básicos de colocación de clips en la línea de tiempo; se incluyen sugerencias para ordenar y seleccionar clips en la bandeja y crear secuencias automáticamente. (**Ver, 10 minutos**)*

Una *edición de sobrescritura* agrega un clip mediante la sustitución de los fotogramas que ya estén en la secuencia, comenzando desde el punto de edición y extendiéndose a lo largo del clip. La superposición es el método predeterminado para arrastrar un clip a una secuencia o para reorganizar los clips de una secuencia.

Con la *edición de inserción*, la adición de un clip a una secuencia fuerza a cualquier clip posterior en el tiempo a desplazarse hacia adelante para ajustar el nuevo clip. Al arrastrar un clip, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) para pasar al modo de inserción.

Si se bloquean una o más pistas, una edición de inserción desplaza los clips en todas las pistas sin bloquear. Para evitar que una edición de inserción desplace los clips de una pista, deberá bloquearla. Si lo prefiere, haga clic en el botón de bloqueo de sincronización en la cabecera de cada pista que desee desplazar.

Ir al principio

Apertura de una secuencia

- En un panel Proyecto, haga doble clic en una secuencia.

  La secuencia se abrirá en un panel Línea de tiempo.

Ir al principio

Pistas de destino

Una secuencia puede contener varias pistas de audio y de vídeo. Cuando se agrega un clip a una secuencia, es importante asignar en qué pistas se va a editar. El destino puede ser una o más pistas de audio o vídeo o ambos. Seleccione las pistas de destino en función del método de edición que vaya a utilizar: edición desde el Monitor de origen, arrastre o copia y pegado en la línea de tiempo.

- Antes de realizar una edición de inserción o sobrescritura, puede asignar las pistas de un clip cargado en el Monitor de origen a una o más pistas de una secuencia si arrastra el indicador de pista de origen que representa cada una de las pistas del clip de origen a una o más pistas seleccionadas de la secuencia. Los indicadores de pista de origen de audio solo pueden colocarse en las pistas de audio que coincidan con la configuración de canal del clip de origen. Por ejemplo, el indicador de pista de audio para un clip estéreo solo puede colocarse en una pista estéreo de una secuencia. Tras seleccionar las pistas de destino, presione los botones Insertar o Sobrescribir (o utilice los métodos abreviados) para editar el clip.
- Cuando se arrastra un clip a una secuencia como una edición de inserción o se arrastra una edición de sobrescritura, la pista se selecciona automáticamente como destino al soltar el clip en la pista. No es necesario especificar las pistas por adelantado. Las ediciones por arrastre son de forma predeterminada ediciones de sobrescritura. Si desea realizar una edición de inserción con el clip, presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra. Al realizar la edición, aparecerán triángulos para indicar las pistas que resultarán afectadas.
- Cuando pegue clips a una secuencia (o utilice los métodos abreviados de teclado) deberá especificar las pistas de destino con antelación. Se puede establecer como destino más de una pista de vídeo o más de una pista de audio al mismo tiempo. Asimismo, se puede elegir como destino una única pista de vídeo o una única pista de audio. Haga clic en la pista o pistas que desee establecer como destino en el área de cabecera de la pista de una panel Línea de tiempo. El área de cabecera de pista para una pista de destino se muestra resaltada.

También puede asignar métodos abreviados de teclado a ciertos comandos de destino de pista.

Si superpone un clip, solo se verán afectados los clips de las pistas de destino, tanto si arrastra el clip o utiliza el botón Superposición del monitor de origen.

En caso de que inserte un clip, este se dirigirá a la pista de destino y los clips de las pistas desbloqueadas en la que se pegue el clip de origen se desplazarán para ajustar la inserción. Puede especificar otras pistas para que también se desplacen si habilita el bloqueo de sincronización para ellas.

Para insertar un clip y no desplazar los clips de otras pistas, presione Control y Alt (Windows) o Comando y Opción (Mac OS) y arrastre el clip hasta la pista.

Puede arrastrar los clips de vídeo a cualquier pista de vídeo; sin embargo, solo podrá arrastrar los clips de audio a una pista de audio compatible. Los clips de audio no se pueden agregar a la pista maestra de audio ni a pistas de submezcla y solo se pueden ubicar en pistas de audio con el tipo de canal coincidente: mono, estéreo o 5.1 (consulte Pistas de audio en una secuencia).

Los clips con audio y vídeo vinculados se pueden arrastrar a una pista de vídeo o de audio; no obstante, los componentes de vídeo y audio aparecerán por separado, en las pistas correspondientes y apropiadas.

__Nota:__ Se puede arrastrar un clip a cualquier pista desbloqueada y compatible en una secuencia, independientemente de qué pistas se hayan establecido como destino actual. No se puede establecer como destino una pista bloqueada. Si se bloquea una pista de destino, se anulará la selección como destino.

Ir al principio

Arrastre de vídeo y audio a una secuencia

De forma predeterminada, cuando los componentes de vídeo y de audio de los clips vinculados se ponen en una secuencia, aparecen en las pistas correspondientes (por ejemplo, Vídeo 1 y Audio 1), salvo que el tipo de canal de audio del clip sea incompatible con la pista de destino. En tal caso, el audio vinculado aparecerá en la siguiente pista compatible o bien se creará una pista compatible de forma automática.

__Nota:__ Si se arrastra un clip de audio a una pista incompatible, se desplazará de forma automática a la siguiente pista compatible, incluso aunque esta pista esté ocupada por otro clip de audio. Por tanto, debe prestarse atención para no afectar a los clips que ya estén en la secuencia.

No obstante, puede alterar este comportamiento si mantiene pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

__Nota:__ Para obtener información sobre la creación de pistas que son compatibles con sus recursos, consulte Uso de las pistas y Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados.

El monitor de programa puede servir de ayuda para determinar dónde colocar un clip que se agrega a una secuencia. Durante la edición de superposición, mostrará los fotogramas en la secuencia adyacente al encabezado y final del nuevo clip. Durante la edición de inserción, mostrará los fotogramas adyacentes al punto de inserción.

1. (Opcional) Abra un clip en el monitor de origen y marque los puntos de entrada y de salida. (Consulte Uso de puntos de entrada y salida.)

   En caso de que no desee definir los puntos de entrada y de salida, puede arrastrar el clip directamente desde una bandeja o desde la previsualización de miniaturas en el panel Proyecto.

2. Para alinear los bordes de los clips a medida que los arrastre, compruebe que el botón Ajustar esté activo en un panel Línea de tiempo.

3. Realice una de las acciones siguientes:

   - Para arrastrar las partes de vídeo y audio de un clip a pistas específicas, arrastre el clip del Monitor de origen o el panel Proyecto a la Línea de tiempo. Cuando la parte de vídeo del clip esté encima de la pista de vídeo deseada, mantenga pulsada Mayús. Continúe manteniéndola pulsada y arrastre hacia abajo por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. Cuando la parte de audio del clip está encima de la pista de audio deseada, suelte el ratón y Mayús.
   - Para arrastrar la parte de vídeo de un clip a la pista de Vídeo 1 y el audio a cualquier pista de audio, arrastre el clip desde el Monitor de origen o el panel Proyecto más allá de la línea que separa las pistas de vídeo de las de audio. Suelte el clip por encima de la pista de audio en la que desee que aparezca la parte de audio. La parte de vídeo del clip permanecerá en la pista Vídeo 1 y la parte de audio en la pista de audio deseada.
   - Para realizar una edición de superposición, arrastre el clip del Monitor de origen o el panel Proyecto a una pista adecuada de un panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Sobrescribir .
   - Para realizar una edición de inserción, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el clip desde el Monitor de origen o el panel Proyecto hasta una pista adecuada de un panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Insertar . Las flechas aparecen en el punto de inserción en todas las pistas.

Para realizar una edición de inserción y desplazar únicamente las pistas de destino, presione Ctrl + Alt (Windows) o Comando + Opción (Mac OS) y arrastre el clip desde el Monitor de origen o el panel Proyecto hasta una pista adecuada de un panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Insertar . Las flechas aparecen en el punto de inserción únicamente en las pistas a las que se agrega el clip.

- (Solo en los teclados latinos) Para acercar o alejar un clip al colocarlo en un panel Línea de tiempo, arrastre y presione la tecla igual (=) para aumentar el factor de zoom, o presione la tecla menos (-) para reducirlo. No use las teclas del teclado numérico.

El clip se colocará en un panel Línea de tiempo y un panel Línea de tiempo se activará, lo que facilitará la reproducción del clip que se acaba de agregar a la secuencia.

Nota: *Para sobrescribir o insertar un clip, también puede pulsar Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastrarlo clip al monitor de programa. Compruebe que haya establecido como destino la pista deseada en un panel Línea de tiempo y que el cabezal de reproducción se encuentre en la ubicación en la que desea agregar el clip a la secuencia. Para evitar una edición de inserción cuando desplaza clips en cualquier pista, desactive el bloqueo de sincronización para dicha pista o bloquee la pista.*

Ir al principio

Arrastrar solo vídeo o audio a una secuencia

Se puede agregar la pista de vídeo, las pistas de audio o ambos tipos de pistas de un clip a una secuencia. Cuando arrastra un clip del panel Proyecto o desde el área de visualización principal del Monitor de origen, se agregará automáticamente ambos tipos de pistas. En caso de que desee agregar únicamente un tipo de pista, hágalo desde el Monitor de origen.

1. Haga doble clic en un clip de un panel Proyecto o Línea de tiempo para abrirlo en el monitor de origen.

2. En el monitor de origen, realice una de las siguientes acciones:

   - Para arrastrar todas las pistas de audio y vídeo del clip, arrástrelas desde cualquier lugar dentro del área de visualización principal.
   - Para arrastrar únicamente la pista de vídeo, arrástrela desde el icono Arrastrar solo vídeo .
   - Para arrastrar únicamente las pistas de audio, en primer lugar seleccione, en la línea de tiempo, las pistas que desee que reciban las pistas de audio del clip. A continuación, asigne las pistas que desee utilizar en las pistas de audio de destino. A continuación, arrastre desde el icono Arrastrar solo audio .

   Nota: *Arrastrar solo vídeo y Arrastrar solo audio no son botones. Son iconos que proporcionan un lugar en el que hacer clic al iniciar las operación de arrastre respectivas.*

Ir al principio

Adición de una pista al agregar un clip

- Arrastre un clip desde el panel Proyecto o desde el monitor de origen hasta el espacio en blanco situado sobre la pista superior de vídeo (para un clip de vídeo o vinculado) o debajo de la pista de audio (para un clip de audio o vinculado). Premiere Pro agregará una pista de audio, una pista de vídeo o ambas, en función del contenido del clip de origen.

  Nota: *En caso de que la secuencia no disponga de una pista desbloqueada del tipo de medio correcto (por ejemplo, una pista de audio estéreo para un clip de origen estéreo), se creará una nueva pista para ajustar el clip.*

Ir al principio

Inserción de un clip en una secuencia

1. Haga doble clic en un clip de un panel Proyecto o secuencia para abrirlo en el monitor de origen.
2. Coloque el cabezal de reproducción en el punto de la secuencia en el que desea insertar el clip.
3. En el panel Línea de tiempo, haga clic en las cabeceras de las pistas en las que desea insertar los componentes del clip de origen para establecerlas como destino.
4. Arrastre los indicadores de pista de clip de origen a las cabeceras de las pistas en las que desee insertar los componentes del clip de origen.
5. Haga clic en el cuadro de sincronización de bloqueo de la cabecera de cualquier pista que desee desplazar mediante la inserción.

   Nota: *Cualquier pista que establezca como destino o que tenga la sincronización de bloqueo habilitada resultará afectada por la inserción. Solo se ignorará las pistas que la tengan deshabilitada. Si una pista no tiene indicador de pista de origen o si la pista no se ha establecido como destino pero resulta afectada porque está habilitada la sincronización de bloqueo, se insertará un fondo de pista vacío en dicha pista en CTI durante toda la duración del clip de origen.*

6. En el monitor de origen, haga clic en el botón Insertar .

Los componentes de vídeo y audio del clip se insertarán en las pistas seleccionadas en el cabezal de reproducción. Los clips a la derecha de su ubicación en su propia pista y las pistas que tengan habilitada la sincronización de bloqueo se desplazarán a la derecha en la longitud del clip insertado.

Ir al principio

Sobrescritura de un clip en una secuencia

1. Haga doble clic en un clip de un panel Proyecto o secuencia para abrirlo en el monitor de origen.
2. Coloque el cabezal de reproducción en el punto de la secuencia en el que desea sobrescribir el clip.
3. Haga clic en las cabeceras de las pistas en las que desea sobrescribir los componentes del clip de origen para establecerlas como destino.
4. Arrastre los indicadores de pista de clip de origen a las cabeceras de las pistas en las que desee sobrescribir los componentes del clip de origen.

   Nota: *Durante una edición de sobrescritura, si la pista de destino no tiene un indicador de pista de origen, se insertará un fondo de pista vacía en la duración del clip de origen de la pista y se eliminará el contenido anterior de la ubicación.*

5. En el monitor de origen, haga clic en el botón Sobrescribir .

Los componentes de vídeo y audio del clip se superpondrán a las pistas seleccionadas en el cabezal de reproducción.

Ir al principio

Inserción o sobrescritura arrastrando un clip al panel Programa

Puede seleccionar y arrastrar un clip desde el panel Proyecto, panel Origen o Navegador de medios en el monitor de programa. Al hacerlo, una superposición aparece en monitor para proporcionar una representación visual de las ediciones de Sobrescribir frente a Insertar. Aparece una información sobre

herramientas para describir la tecla de modificadora utiliza para alternar entre estos diferentes tipos de ediciones. Para realizar una edición de Insertar o Sobrescribir arrastrando un clip al panel Programa, realice lo siguiente:

- Arrastre y coloque para una edición de superposición (arrastre predeterminado, sin modificadora).
- Arrastre y coloque para una edición de inserción (mantenga presionada la tecla modificadora Cmd/Ctrl).

El clip o los clips que pueden arrastrarse al panel Programa puede ser del panel Proyecto o en el Navegador de medios. Pueden ser AV, de solo vídeo o clips de solo audio.

Cuando un clip se arrastra desde el panel Proyecto o el Navegador de medios al área de visualización de vídeo del monitor de programa, la superposición de sobrescritura aparece de forma predeterminada cuando no se presiona ninguna tecla modificadora. Aparece una información sobre herramientas bajo la imagen en miniatura del clip, para colocar (soltar el botón del ratón) y crear una edición de sobrescritura. Al mantener presionada la tecla Cmd/Ctrl, se crea una edición de inserción en su lugar.

Varios clips arrastrados al Monitor del programa no muestran un icono de varios clips. El icono del clip de la pila de archivos no describe realmente el número de clips que se están arrastrando.

Cuando la tecla modificadora se mantiene presionada, la superposición se actualiza para mostrar la superposición de la edición de inserción. Puede alternar entre los modos Sobrescribir/Insertar en mitad de la operación de arrastrar y colocar. Mantenga presionada la tecla modificadora y la superposición mostrará la actualización.

Ir al principio

Ediciones de tres y cuatro puntos

Los monitores de origen y de programa proporcionan controles para realizar ediciones de tres y cuatro puntos, técnicas estándar en la edición de vídeo tradicional.

En una edición de *tres puntos*, se marcan o bien dos puntos de entrada y un punto de salida, o bien dos puntos de salida y uno de entrada. No es necesario definir de forma activa el cuarto punto; se deduce de los tres restantes. Por ejemplo, en una edición de tres puntos habitual, debería especificar los fotogramas de inicio y de finalización del clip de origen (los puntos de entrada y de salida de origen) y el momento en que desea que comience el clip en la secuencia (el punto de entrada de la secuencia). El momento en que va a finalizar el clip en la secuencia, en el punto de salida de secuencia que no se ha especificado, se determina automáticamente mediante los tres puntos definidos. Sin embargo, cualquier combinación de tres puntos genera una edición. Por ejemplo, en ocasiones, el punto en el que finaliza el clip en una secuencia tiene mucha más importancia que el momento en que comienza. En tal caso, los tres puntos incluirían los puntos de entrada y de salida de origen y el punto de salida de la secuencia. Por otra parte, en caso de que fuese necesario que un clip comenzase y finalizase en un punto particular de la secuencia, por ejemplo, justo sobre una línea de narración con voz superpuesta, podría definir los dos puntos de la secuencia y únicamente uno en el origen.

En una edición de *cuatro puntos*, se marcan los puntos de entrada y de salida del origen y los puntos de entrada y de salida de la secuencia. Las ediciones de cuatro puntos son útiles cuando los fotogramas de inicio y de finalización, tanto en el clip de origen como en la secuencia, son críticos. En caso de que las duraciones de origen y de secuencia marcadas sean diferentes, Premiere Pro emitirá una alerta en la que se informa acerca de la discrepancia y propondrá alternativas para resolverla.

Realización de una edición de tres puntos

1. En un panel Proyecto, haga doble clic en un clip para abrirlo en el Monitor de origen.
2. Haga clic en las cabeceras de las pistas en un panel Línea de tiempo a las que desee agregar el clip para establecerlas como destino.
3. En la Línea de tiempo, arrastre los indicadores de pista de origen a las cabeceras de las pistas en las que quiere que se coloquen los componentes del clip.

4. Marque cualquier combinación de tres puntos de entrada y de salida en los monitores de origen y de programa.
5. En el monitor de origen, realice una de las siguientes acciones:
   - Para realizar una edición de inserción, haga clic en el botón Insertar .
   - Para realizar una edición de sobrescritura, haga clic en el botón Sobrescribir .

Realización de una edición de cuatro puntos

1. En un panel Proyecto, haga doble clic en un clip para abrirlo en el Monitor de origen.
2. Haga clic en las cabeceras de las pistas en un panel Línea de tiempo a las que desee agregar el clip para establecerlas como destino.
3. En la Línea de tiempo, arrastre los indicadores de pista de origen a las cabeceras de las pistas en las que quiere que se coloquen los componentes del clip.
4. Marque un punto de entrada y un punto de salida para el clip de origen utilizando el monitor de origen.
5. Marque un punto de entrada y un punto de salida de la secuencia en el monitor de programa.
6. En el monitor de origen, realice una de las siguientes acciones:
   - Para realizar una edición de inserción, haga clic en el botón Insertar
   - Para realizar una edición de inserción y desplazar únicamente los clips de las pistas de destino, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Insertar .
   - Para realizar una edición de sobrescritura, haga clic en el botón Sobrescribir .
7. En caso de que las duraciones de origen y programa marcadas difieran, seleccione una opción cuando se le solicite:

   Cambiar velocidad de clip (ajustar a relleno) Mantiene los puntos de entrada y de salida del clip de origen pero cambia la velocidad del clip de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

   Recortar encabezado de clip (lado izquierdo) Cambia de forma automática el punto de entrada del clip de origen, de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

   Recortar final de clip (lado derecho) Cambia de forma automática el punto de salida del clip de origen, de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

   Omitir punto de entrada de secuencia Omite el punto de entrada de la secuencia que haya configurado y realiza una edición de tres puntos.

   Omitir punto de salida de secuencia Omite el punto de salida de la secuencia que haya configurado y realiza una edición de tres puntos.

Ir al principio

Adición automática de clips a una secuencia

Se puede ensamblar rápidamente un montaje inicial o agregar clips a una secuencia existente. Los clips

agregados pueden incluir las transiciones de vídeo y audio predeterminadas.

1. Defina los puntos de entrada y de salida para definir los puntos de inicio y de finalización de cada clip.
2. Organice los clips en el panel Proyecto. Puede agregar los clips a la secuencia en el orden en que los seleccione o en el orden en que se organicen en una bandeja en la vista de iconos. También puede agregar secuencias o clips en bandejas anidadas.

    Puede organizar los clips en una bandeja con estilo de guión gráfico si define el panel Proyecto como la vista Icono. (Consulte Modificación de las vistas del panel Proyecto.)

3. Seleccione los clips en el panel Proyecto. Para ordenarlos, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los clips para ordenarlos, o arrastre la selección del área de marco que tienen alrededor.
4. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Automatizar a secuencia .
5. Defina las siguientes opciones en el cuadro de diálogo Automatizar a secuencia y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Ordenación Especifica el método utilizado para determinar el orden de los clips cuando estos se agregan a la secuencia. Si selecciona la opción En orden, los clips se agregan en el orden en que se incluían en la lista del panel Proyecto: de arriba a abajo en la vista Lista, o de izquierda a derecha y de arriba a abajo, en la vista Icono. Si elige la opción Orden de selección, los clips se agregarán según el orden en el que los haya seleccionado en el panel Proyecto.

Colocación Especifica el modo en que se ubican los clips en la secuencia. Si selecciona la opción Secuencialmente, los clips se colocarán uno detrás de otro. Si selecciona la opción En marcadores sin numerar, los clips se colocarán en marcadores de secuencia sin numerar. Si se elige En marcadores sin numerar, las opciones de Transiciones no están disponibles.

Método Especifica el tipo de edición que se va a realizar. Si elige la opción Insertar edición, los clips se agregarán a la secuencia, comenzando por el tiempo actual de la secuencia, mediante ediciones de inserción; así, se desplazarán hacia adelante los clips existentes para ajustar el nuevo material. Si elige Sobrescribir edición, se utilizarán ediciones de superposición, lo que permitirá que el nuevo material reemplace los clips que ya se encuentran en la secuencia.

Nota: *El comando Automatizar a secuencia ignora las pistas de destino y siempre utiliza las pistas de vídeo y audio menos disponibles. Por ejemplo, si Vídeo 1 y Audio 1 están bloqueadas, se automatizará a Vídeo 2 y Audio 2 o la pista de audio inferior con el tipo de canal correcto.*

Superposición de clip Especifica la duración de la transición y en qué medida se ajustarán los puntos de entrada y de salida de los clips como compensación si se seleccionan las opciones Aplicar transición de audio predeterminada o Aplicar transición de vídeo predeterminada. Por ejemplo, un valor de 30 fotogramas recorta los puntos de entrada y de salida de los clips en 15 fotogramas en cada edición y se agrega una transición de 30 fotogramas. El valor predeterminado de esta opción es de 15 fotogramas. Un menú permite definir las unidades como fotogramas o segundos.

Aplicar transición de audio predeterminada Crea un fundido cruzado de audio en cada edición de audio, utilizando la transición de audio predeterminada (definida en el panel Efectos). Esta opción únicamente estará disponible cuando estén presentes las pistas de audio en los clips seleccionados y la opción Colocación esté definida como Secuencialmente. No tiene efecto cuando la opción Superposición de clip está definida en cero.

Aplicar transición de vídeo predeterminada Aplica la transición predeterminada (definida en el panel Efectos) en cada edición. Esta opción únicamente estará disponible cuando la opción Colocación esté definida como Secuencialmente y no tendrá efecto cuando la opción Superposición de clip esté definida en cero.

Ignorar audio Omite el audio en los clips seleccionados para su automatización en la secuencia.

Ignorar Vídeo Omite el vídeo en los clips seleccionados para su automatización en la secuencia.

Ir al principio

Mezcla de tipos de clip en una secuencia

Puede mezclar clips con velocidades de fotograma, proporciones de fotograma y tamaños de fotograma diferentes en la misma secuencia. Por ejemplo, si coloca un clip HD en una secuencia de un proyecto SD, el clip se pondrá en vista panorámica y se ampliará al tamaño de fotograma SD automáticamente. De igual forma, si pone un clip SD en una secuencia de un proyecto HD, el clip se cambiará a vista de buzón automáticamente.

Aparecerá una barra de procesamiento encima de cualquier clip en el panel Línea de tiempo con atributos que no coincidan con los ajustes de secuencia. La barra de procesamiento indica que dichos clips deben procesarse antes de la salida final. No obstante, no indica necesariamente que estos clips puedan previsualizarse en tiempo real. Si aparece una barra de procesamiento amarilla encima del clip, Premiere Pro probablemente puede reproducirlo en tiempo real sin procesarlo. Sin embargo, si aparece una barra de procesamiento roja encima del clip, probablemente Premiere Pro no puede reproducirlo sin procesarlo.

Un clip con una velocidad de fotograma diferente de la de la secuencia se reproducirá desde una secuencia a la velocidad de fotograma de la secuencia.

Ir al principio

Sustitución de un clip con otro en una Línea de tiempo

Puede sustituir un clip de un panel Línea de tiempo por otro del monitor de origen o de una bandeja y se conservarán los efectos que se aplicaron al clip original de una Línea de tiempo.

Mediante uno de los siguientes modificadores de teclado, arrastre un clip del panel Proyecto o del monitor de origen a un clip en un panel Línea de tiempo:

- Para utilizar el punto de entrada del nuevo clip, arrastre el clip mientras pulsa la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS). Puede utilizar el punto de entrada del nuevo clip, por ejemplo si ya lo ha recortado para que se inicie en el punto deseado de la acción.
- Para aplicar el punto de entrada del clip original al nuevo clip, arrastre mientras pulsa Alt y Mayús (Windows) o Alt y Opción (Mac OS). Puede aplicar el punto de entrada del clip original al nuevo clip, por ejemplo si el nuevo clip se filmó al mismo tiempo que el clip original con otra cámara. En ese caso, si aplica el punto de entrada del clip original, el nuevo clic se iniciará a partir del mismo punto en la acción.

En una Línea de tiempo, se mantiene la posición del clip y los efectos, y cualquier efecto aplicado al clip original se aplica al clip de sustitución.

También puede sustituir un clip de una Línea de tiempo seleccionándolo, seleccionando un clip de sustitución de una bandeja o del monitor de origen y, a continuación, seleccionando Clip > Sustituir por clip > [tipo de sustitución].

Ir al principio

Sustitución del material de archivo de origen de un clip

Puede sustituir el material de archivo de origen para cualquier clip en el panel Proyecto. Si reemplaza el material de archivo de origen de un clip lo vinculará a un archivo de origen nuevo. Se retendrán todas las instancias del clip y sus subclips en el panel Proyecto y la Línea de tiempo, con los puntos de entrada y salida y los efectos aplicados intactos. No obstante, el clip se vinculará al material de archivo de reemplazo en vez del material de archivo original. Puede reemplazar con facilidad material de archivo de marcador de posición, por ejemplo con material de archivo final, o material de archivo con una banda sonora en un idioma con la banda sonora en otro idioma y mantener las mismas ediciones que en el material de archivo original.

1. En el panel Proyecto, seleccione el clip para el nuevo material de origen.
2. Seleccione Clip > Reemplazar material de archivo.
3. En el cuadro de diálogo Reemplazar material de archivo para, desplácese al archivo que contenga el material de archivo de reemplazo.
4. Para cambiar el nombre de clip con el nombre del archivo del material de archivo de reemplazo, seleccione Cambiar el nombre de clip al nombre de archivo.
5. Haga clic en Seleccionar.

Nota: *No puede utilizar el comando Edición > Deshacer para deshacer el reemplazo del material de archivo. No obstante, puede volver a utilizar el comando Clip > Reemplazar material de archivo para volver a vincular un clip con su archivo de origen original.*

Ir al principio

Definición o eliminación de los puntos de entrada y salida de una secuencia

Los puntos de entrada y de salida de una secuencia se pueden utilizar como ayuda para la colocación y reorganización de los clips.

Nota: *Los puntos de entrada y salida de una secuencia se eliminan de forma automática al elevar o extraer la edición del monitor de programa.*

Definición de los puntos de entrada y de salida de una secuencia

1. Desplácese al punto de entrada de un panel Línea de tiempo y haga clic en el botón Definir punto de entrada en el monitor de programa.
2. Desplácese al punto de salida de un panel Línea de tiempo y haga clic en el botón Definir punto de salida.

   Puede unir los puntos de entrada y de salida sin que afecte a la duración si arrastra la horquilla de entrada y salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida) en el monitor de programa o en el panel Línea de tiempo.

Definición de los puntos de entrada y de salida de una secuencia alrededor de una selección

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione uno o más clips o un espacio en la secuencia.
2. Seleccione Marcador > Marcar Selección. Esto define los puntos de entrada y de salida de la secuencia que coincidan con los puntos de entrada y de salida de la selección.

   Para definir los puntos de entrada y de salida de la secuencia que coincidan con los puntos de entrada y de salida de un clip, seleccione Marcador > Marcar clip.

   Este comando es particularmente útil al reemplazar o eliminar clips de la secuencia

con métodos de edición de tres y cuatro puntos. (Consulte Ediciones de tres y cuatro puntos.)

Eliminación de los puntos de entrada y salida de una secuencia

1. Compruebe que la secuencia esté abierta en el monitor de programa.
2. Seleccione Marcador > Borrar marcador de secuencia y, a continuación, elija la opción para borrar el punto de entrada, el punto de salida o ambos.

   También puede borrar un punto de entrada y de salida de un clip presionando Alt (Windows) u Opción (Mac) y haciendo clic en los botones Definir entrada o el botón Definir salida .

Ir al principio

Definición de inicio de secuencia

De forma predeterminada, la regla de tiempo de cada secuencia empieza en cero y mide el tiempo según el formato de código de tiempo que haya especificado en el campo Formato de visualización de la ficha General en el cuadro de diálogo Secuencia nueva. Sin embargo, puede cambiar el tiempo de inicio de la regla de tiempo de la secuencia. Por ejemplo, puede que desee definir el tiempo de inicio de forma que coincida con una cinta original, que normalmente comienza en 00;58;00;00, para ajustar un encabezado en blanco de dos minutos antes del tiempo de inicio estándar del programa de 01;00;00;00.

- En el menú de un panel Línea de tiempo, seleccione Hora de inicio, introduzca un código de tiempo de inicio y haga clic en Aceptar. (El tiempo de inicio debe ser un número positivo.)

Temas relacionados

- Uso de las pistas
- Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados
- Uso de las pistas
- Uso de puntos de entrada y salida
- Especificación y aplicación de transiciones predeterminadas

Creación y modificación de secuencias

En Premiere Pro, puede especificar los ajustes para cada secuencia, recortar los clips y montarlos en secuencias.

Cada proyecto de Premiere Pro puede contener una o más secuencias y cada secuencia de un proyecto puede tener ajustes diferentes de los de las otras. Por ejemplo, un proyecto puede contener una secuencia optimizada para recursos de DV de pantalla ancha de 30 fps, otra para recursos de DV de 24 fps estándar y otra para el material de archivo HDV.

Las secuencias se montan y se reorganizan en uno o más paneles de Línea de tiempo, en los que los clips, las transiciones y los efectos se representan gráficamente. Se puede abrir una secuencia concreta en una ficha de un panel Línea de tiempo entre otras secuencias o conservarla separada en su propio panel Línea de tiempo.

Una secuencia puede estar formada por varias pistas de audio y de vídeo, con una ejecución en paralelo en un panel Línea de tiempo. Se utilizan varias pistas para superponer o mezclar clips. En una secuencia debe haber al menos una pista de vídeo y una pista de audio.

Las secuencias con pistas de audio también deben incluir una pista maestra de audio, donde se dirige la salida de las pistas de audio normales para las mezclas. Para realizar las mezclas de audio se utilizan varias pistas de audio. Puede especificar el tipo de canales de audio compatibles con cada pista de audio y decidir el modo en que se envían a una pista maestra de audio. Si desea obtener un control superior sobre el proceso de mezclado, puede crear pistas de submezcla.

Ir al principio

Paneles de la línea de tiempo

Aparece un panel Línea de tiempo único en un fotograma en la parte inferior central de la pantalla cuando inicie Premiere Pro por primera vez, abra cualquiera de sus espacios de trabajo predeterminados o cree un proyecto. Puede quitar todas las secuencias de un panel Línea de tiempo o agregar varias secuencias al mismo. Cada una de ellas aparecerá como una ficha dentro del panel Línea de tiempo. También puede abrir varias paneles Línea de tiempo, cada uno dentro de su propio fotograma y cada uno con un número cualquiera de secuencias.

Puede mostrar u ocultar los elementos si los selecciona o anula su selección en el menú del panel Línea de tiempo. Estos elementos incluyen: los números de regla de tiempo y la barra del área de trabajo.

Apertura de más paneles Línea de tiempo

Si tiene más de una secuencia en el proyecto, puede abrir más de un panel Línea de tiempo.

1. Abra más de una secuencia. Para obtener más información sobre la apertura de secuencias, consulte Apertura de una secuencia.

   Cada una aparecerá en su propia ficha en el panel Línea de tiempo predeterminado.

2. Arrastre una ficha de secuencia y suéltela en otra área de acoplamiento.

   La ficha de secuencia aparece en un nuevo panel Línea de tiempo.

Apertura de una secuencia en un panel línea de tiempo

Puede abrir una secuencia o más en un panel Línea de tiempo.

- En el panel Proyecto, haga doble clic en la secuencia que desee abrir.

Ir al principio

Navegación en una secuencia

Un panel Línea de tiempo contiene varios controles para desplazarse a través de los fotogramas de una secuencia.

Regla de tiempo Mide el tiempo de la secuencia en horizontal. Las marcas de graduación y los números que indican el tiempo de la secuencia se muestran a lo largo de la regla y cambian de acuerdo al nivel de detalle con el que se visualiza la secuencia. De forma predeterminada, las marcas de graduación y los números se basan en el estilo de visualización de código de tiempo especificado en el campo Formato de visualización en el cuadro de diálogo Nueva secuencia (aunque puede cambiar a un método de recuento basado en muestras de audio). Los números de la regla de tiempo están desactivados de forma predeterminada. Para activar los números de código de tiempo, seleccione Números de regla de tiempo en el menú del panel Línea de tiempo. En la regla de tiempo también aparecen iconos para los marcadores y para los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Cabezal de reproducción (anteriormente denominado Indicador de tiempo actual o CTI) Indica el fotograma que se visualiza actualmente en el Monitor de programa. El fotograma actual se visualiza en el monitor de programa. El cabezal de reproducción es un triángulo naranja en la regla. Se extiende una línea vertical desde el cabezal de reproducción hasta la parte inferior de la regla de tiempo. Para cambiar el tiempo actual, arrastre el cabezal de reproducción.

Visualizador de tiempo actual Muestra el código de tiempo del fotograma actual en un panel Línea de tiempo. Para desplazarse a un tiempo diferente, haga clic en el visualizador de tiempo e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para modificar la visualización entre el código de tiempo y el recuento simple de fotogramas, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el tiempo actual en un monitor o en el panel Línea de tiempo.

Barra deslizante de zoom Situada en la parte inferior del panel Línea de tiempo, esta barra se corresponde con el área visible de la regla de tiempo en la línea de tiempo. El Monitor de origen y Monitor de programa también tienen barras deslizantes de zoom. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y cambiar la escala de la regla de tiempo.

Notas importantes

- Si se amplía la barra hasta el ancho máximo, aparecerá toda la duración de la regla de tiempo. Si se contrae la barra, se acercará para una visualización detallada de la regla. La ampliación y la contracción de la barra se centran en el cabezal de reproducción.
- Si coloca el ratón por encima de la barra, podrá desplazar la rueda del ratón para ampliar y contraer la barra. También puede desplazar la rueda del ratón por las áreas fuera de las barras para ampliarlas y contraerlas.
- Si arrastra el centro de la barra, podrá desplazar la parte visible de una regla de tiempo sin cambiar su escala. Al arrastrar la barra, no se mueve el cabezal de reproducción; sin embargo, es posible mover la barra y, a continuación, hacer clic en la regla de tiempo para mover el cabezal de reproducción a la misma área que la barra.
- Se admiten los gestos Mac OS en la barra deslizante de zoom.

Barra del área de trabajo Especifica el área de la secuencia que desea que procese las previsualizaciones, o para definir una región en la que se va a exportar. La barra del área de trabajo está situada en la parte inferior de la regla de tiempo. Puede arrastrar los bordes de la barra del área de trabajo o usar los métodos abreviados de teclado para definir el área de trabajo en una secuencia. Para obtener más información, consulte Definición del área de trabajo para su procesamiento.

De forma predeterminada, la barra del área de trabajo no está visible. Para devolver la barra del área de trabajo a la línea de tiempo, actívela en el menú del panel seleccionando Barra del área de trabajo. Cuando la barra del área de trabajo está activada, estarán disponibles los comandos Procesar efectos en el área de trabajo y Procesar toda el área de trabajo en el menú Secuencia. Ahora puede utilizar los puntos de entrada y salida para la mayoría de funciones del área de trabajo, por lo que se puede mantener oculta y utilizar los puntos de entrada y de salida para procesar un área de la línea de tiempo o para marcar el área que desea exportar para su codificación.

Controles de zoom Cambie la escala de la regla de tiempo para aumentar o reducir el número de fotogramas visibles en el área de visualización actual. Los controles de zoom están situados en la parte inferior izquierda de un panel Línea de tiempo.

Indicador de pista de origen Representa una pista de vídeo o audio del clip en el Monitor de origen. Póngalo al principio de la pista de la Línea de tiempo en la que desea insertar o sobrescribir la pista del clip de origen.

Ubicación del cabezal de reproducción en un panel Línea de tiempo

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - En la regla de tiempo, arrastre el cabezal de reproducción o haga clic donde desee colocar el cabezal de reproducción.
  - Arrastre el visualizador de tiempo actual.
  - Haga clic en la pantalla de tiempo actual, escriba un tiempo válido y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
  - Utilice cualquier control de reproducción del monitor de programa.
  - Presione las teclas Flecha izquierda o Flecha derecha para desplazar el cabezal de reproducción en la dirección deseada. Para mover el indicador en incrementos de cinco fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús y presione las teclas de flecha.

Desplazamiento del cabezal de reproducción con el código de tiempo

- Haga clic en el valor del código de tiempo, escriba otro tiempo y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS). No use el teclado numérico de Mac OS. Al introducir códigos de tiempo, se puede utilizar cualquiera de los métodos abreviados de teclado siguientes:

Omitir ceros delante Por ejemplo, 0;0;12;3 se convierte en 00;00;12;03.

Omitir puntos y comas (NTSC) o dos puntos (PAL) Por ejemplo, 1213 se convierte en 00;00;12;13 en los proyectos NTSC y en 00:00:12:13 en los proyectos PAL.

Introducir valores que excedan los valores normales Por ejemplo, con un código de tiempo de 30 fps, si el cabezal de reproducción está en 00:00:12:23 y desea moverse 10 fotogramas hacia adelante, puede cambiar el número de fotograma a 00:00:12:33. El cabezal de reproducción se mueve a 00:00:13:03.

Incluir un signo más (+) o un signo menos (–) El signo más o el signo menos situado antes de un número desplaza el cabezal de reproducción hacia delante o hacia atrás en el número de fotogramas especificado. Por ejemplo, +55 desplaza el cabezal de reproducción 55 fotogramas hacia delante.

Agregar un punto Un punto delante de un número especifica un número de fotograma exacto, en vez de su valor de código de tiempo. Por ejemplo, 0,1213 desplaza el cabezal de reproducción hasta 00:00:40:13 en un proyecto NTSC, y hasta 00:00:48:13 en un proyecto PAL.

También puede colocar la herramienta Selección sobre el valor del código de tiempo y arrastrarlo hacia la izquierda o hacia la derecha. Cuanto más se arrastre, más rápidamente cambia el código de tiempo.

Ajuste a los bordes y marcadores del clip

- Arrastre el cabezal de reproducción en un panel Línea de tiempo mientras mantiene pulsada la tecla Mayús.

Acercamiento o alejamiento de una secuencia en un panel Línea de tiempo

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Con el panel Línea de tiempo activo, para acercar, presione el botón +. Para alejarse, presione -.

    Para acercar, seleccione la herramienta Zoom y, a continuación, haga clic o arrastre la selección del área de marco alrededor de la parte de la secuencia que desee visualizar con mayor detalle. Para alejar, seleccione la herramienta Zoom y, a continuación, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en un área de un panel Línea de tiempo.
  - Utilice la barra deslizante de zoom. Para acercar, arrastre los extremos de la barra del área de visualización para acercarlos. Para alejar, arrástrelos para separarlos.
  - Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga girar la rueda del ratón para acercar y alejar en la posición del puntero del ratón.
  - Puede apretar para hacer zoom en el trackpad multitoque para aumentar y alejar la secuencia.
  - (Solo para teclados latinos y rusos) Para alejarse, de manera que toda la secuencia aparezca en un panel Línea de tiempo, presione la tecla de barra inversa (\). Para acercar la vista anterior a haber presionado la tecla de barra invertida, vuelva a presionar la misma tecla.

Desplazamiento horizontal por una secuencia de un panel Línea de tiempo

Cuando tenga una secuencia larga de clips, muchos de ellos estarán fuera de la vista. Si tiene que trabajar con un clip que esté fuera de la vista, tendrá que desplazarse horizontalmente en la secuencia en el panel

Línea de tiempo. Para cada uno de estos comandos no es necesario seleccionar el panel Línea de tiempo, sin embargo, debe pasar el ratón sobre el panel Línea de tiempo.

- Desplazamiento de la rueda del ratón.
- Utilice la tecla Re Pág para desplazarse hacia la izquierda y la tecla Av pág para desplazarse hacia la derecha.
- Presione la tecla Alt (Windows) o Comando (Mac OS) y, a continuación, gire la rueda del ratón.
- Arrastre la barra deslizante de zoom en la parte inferior del panel Línea de tiempo hacia la derecha o la izquierda.
- En equipos Apple MacBook Pro, mueva dos dedos en horizontal en el trackpad multitoque para desplazarse por la secuencia en horizontal.

Desplazamiento vertical por una secuencia de un panel Línea de tiempo

Cuando se apilan clips de vídeo o audio en las pistas de la línea de tiempo, a veces pueden estar ocultos. Si tiene que trabajar con un clip que esté fuera de la vista, tendrá que desplazarse verticalmente por la secuencia en la línea de tiempo. Realice una de las siguientes acciones para desplazarse verticalmente en una secuencia en la línea de tiempo. Para cada uno de estos comandos no es necesario seleccionar el panel Línea de tiempo, sin embargo, debe pasar el ratón sobre el panel Línea de tiempo.

- En la parte derecha del panel Línea de tiempo arrastre hacia arriba o hacia abajo en la barra de desplazamiento.
- Coloque el puntero del ratón en cualquier parte del panel Línea de tiempo y gire la rueda del ratón.
- En equipos Apple MacBook Pro, mueva dos dedos en vertical en el trackpad multitoque para desplazarse por la secuencia en vertical.

Ir al principio

Uso de las pistas

Los clips se organizan en las pistas de vídeo y audio de un panel Línea de tiempo, donde también se editan y se les pueden agregar efectos especiales. Puede agregar o eliminar las pistas que desee, cambiar su nombre y decidir cuáles se verán afectadas por un procedimiento.

Adición de pistas

Las nuevas pistas de vídeo aparecen sobre las pistas de vídeo existentes; las nuevas pistas de audio aparecen bajo las pistas de audio existentes. Si se elimina una pista, se eliminarán todos los clips de la pista, aunque los clips de origen que se incluyan en la lista del panel Proyecto no se verán afectados.

Nota: *Se puede agregar cualquier número de pistas; el único límite lo establecerán los recursos del sistema.*

1. Con un panel Línea de tiempo activo, seleccione Secuencia > Agregar pistas.
2. En el cuadro de diálogo Agregar pistas, elija una de las siguientes opciones:
   - Para agregar pistas, escriba o arrastre el texto activo al número de pistas que desee agregar en el campo Agregar para las pistas de vídeo, audio y submezcla de audio.
   - Para especificar la ubicación de las pistas agregadas, seleccione una opción del menú Colocación para cada tipo de pista agregada.
   - Para especificar el tipo de la pista de audio o submezcla que desea agregar, elija

una opción en el menú Tipo de pista para las pistas de audio y submezcla de audio. (Si desea obtener más información acerca de los tipos de canales de audio, consulte Pistas de audio en una secuencia.)

3. Haga clic en Aceptar.

Nota: *Una pista de audio solo puede aceptar clips de audio que utilicen el tipo de canal coincidente: mono, estéreo o 5.1. Si no está seguro de qué tipo de audio utilizan los clips, seleccione el clip en el panel Proyecto y lea la información del área de previsualización.*

Se puede agregar una pista mientras se agrega un clip a la secuencia. Consulte Agregación de una pista al agregar un clip.

Andrew Devis muestra cómo agregar y eliminar pistas en este tutorial de vídeo del sitio web Creative COW.

Eliminación de pistas

Puede eliminar una o más pistas de vídeo o audio a la vez.

1. Con un panel Línea de tiempo activo, seleccione Secuencia > Eliminar pistas.
2. En el cuadro de diálogo Eliminar pistas, active la casilla de verificación de cada tipo de pista que desee eliminar.
3. Para cada elemento activado, especifique en el menú qué pistas desea eliminar.

Cambio de nombre de una pista

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el nombre de la pista y seleccione Cambiar nombre.
2. Escriba otro nombre para la pista y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

Especificación de las pistas que desea cambiar con Sinc. bloquear

Puede determinar las pistas que resultarán afectadas cuando realiza una inserción, elimina o recorta una ondulación si habilita la sincronización de bloqueos en esas pistas. Las pistas que tienen un clip que forme parte de esta operación siempre se desplazarán sin importar su estado de sincronización de bloqueo, pero las otras pistas desplazarán el contenido del clip solo si se ha habilitado Sinc. bloqueo. Por ejemplo, con la edición de inserción, si quiere desplazar todos los clips a la derecha de la edición en Vídeo 1 y Audio 1 a la derecha y mantener todos los clips en Audio 2 en su lugar, habilite el bloqueo de sincronización en Vídeo 1 y Audio 1.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Para habilitar el bloqueo de sincronización en pistas seleccionadas, haga clic en el cuadro Conmutar el bloqueo de sincronización al principio de cada pista de vídeo y audio a las que desee aplicar la edición.
  - Para habilitar el bloqueo de sincronización para todas las pistas de vídeo, audio o de un tipo concreto, presione Mayús y haga clic en el cuadro Conmutar el bloqueo de sincronización al principio de cualquier pista de ese tipo.

Aparecerá el icono de bloqueo de sincronización en el cuadro y se habilitará el bloqueo de sincronización para dichas pistas.

Nota: *Para deshabilitar el bloqueo de sincronización en una o más pistas, haga clic en el cuadro Conmutar el bloqueo de sincronización o presione Mayús y haga clic si desea aplicarlo a todas las pistas de un tipo*

para que no contenga un icono de bloqueo de sincronización.

Prevención de cambios con bloqueo de pista

Cuando está trabajando en otras partes de la secuencia, es útil bloquear una pista completa para evitar que se produzcan cambios en los clips de esa pista. En un panel Línea de tiempo, aparece un motivo de guiones sobre la pista bloqueada. Aunque los clips de la pista bloqueada no se podrán modificar en modo alguno, se incluirán en el momento de previsualizar o exportar la secuencia. Si desea bloquear tanto una pista de vídeo como una pista con el audio correspondiente, bloquee cada pista por separado. Una pista dejará de considerarse la pista de destino en el momento en que se bloquee; los clips de origen no se pueden agregar a la pista hasta que se desbloquee y vuelva a considerarse la pista de destino.

Se puede bloquear una pista para evitar que se desplace al realizar ediciones de inserción.

- Haga clic en el cuadro Conmutar bloqueo de pista para mostrar el icono de bloqueo junto al nombre de la pista.

Exclusión de pistas de una secuencia

Puede excluir clips de vídeo o audio en cualquier pista desde las previsualizaciones y las exportaciones. Los clips en las pistas de vídeo excluidas aparecen como vídeo en negro en el Monitor de programa y los archivos de salida. Los clips en las pista de audio excluidas no aparecen en el Mezclador de audio, los altavoces o las pistas de salida.

Nota: *Al excluir una pista con el icono Ojo, no se excluye de las salidas. Si las pistas excluidas incluyen clips que se ejecutan antes o después de clips de pistas no excluidas, aparecerá vídeo en negro antes o después de los últimos clips en las pistas no excluidas. Para recortar este vídeo en negro del final de los archivos de salida, establezca los puntos de entrada y salida según sea necesario en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.*

- Haga clic para ocultar el icono Ojo (para vídeo) o Altavoz (para audio), en el borde izquierdo de la pista. (Cada icono alterna la definición. Para mostrar el icono e incluir la pista, vuelva a hacer clic en el cuadro.)

  Nota: *Para excluir todas las pistas de audio o vídeo, presione Mayús y haga clic para ocultar el icono de ojo (para vídeo) o Altavoz (para audio). Así, se excluirán todas las pistas del mismo tipo. (Cada icono alterna la definición. Para mostrar todos los iconos e incluir las pistas, vuelva a mantener pulsada la tecla Mayús y haga clic en el cuadro.)*

Ir al principio

Definición de visualización de pista

Puede personalizar las pistas en un panel Línea de tiempo de diversas formas. Puede expandir o contraer las pistas para mostrar u ocultar controles de pista. Si elige entre varias opciones de visualización, podrá controlar el modo en el que los clips de vídeo y audio aparecen en una pista. Además, puede modificar el tamaño del área de encabezado o desplazar el límite entre las pistas de vídeo y audio para visualizar más pistas de cualquier tipo.

Ampliación y cambio de tamaño de una pista

Se puede expandir una pista para mostrar los controles de pista. Se puede incrementar la altura de una pista para poder ver mejor los iconos o fotogramas clave o para obtener mayores visualizaciones de miniaturas de pistas de vídeo y formas de onda de las pistas de audio.

1. Para expandir o contraer una pista, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista.

2. Para redimensionar la pista, coloque el puntero en el área de encabezado de la pista entre dos pistas de modo que aparezca el icono de ajuste de altura ; luego arrastre hacia arriba o hacia abajo para redimensionar la pista inferior (para vídeo) o la pista superior (para audio).

   Las pistas contraídas siempre aparecen con la misma altura y no se pueden redimensionar.

   Se puede expandir una pista de audio para utilizar la línea de fundido de audio en los clips individuales de esa pista o en una pista de audio completa.

Definición del estilo de visualización de la pista de vídeo

1. Haga clic en el triángulo que está al lado del nombre de la pista para expandirla.
2. Haga clic en el botón Definir estilo de visualización situado en la esquina izquierda, debajo del nombre de la pista, y seleccione una opción del menú:

   Mostrar solo encabezado Muestra una imagen en miniatura al inicio de los clips en la pista ampliada.

   Mostrar fotogramas Muestra imágenes en miniatura a lo largo de toda la duración de los clips en la pista expandida. El número de fotogramas en miniatura corresponde a las unidades de tiempo que aparecen en la regla de tiempo.

   Mostrar solo nombre Muestra el nombre de los clips en la pista ampliada, sin imágenes en miniatura.

   Mostrar encabezado y final Muestra una imagen en miniatura al inicio y al final de los clips en la pista ampliada.

Definición de la visualización predeterminada de fotogramas clave en pistas de vídeo

Puede determinar si las pistas de vídeo nuevas mostrarán todos los fotogramas clave, los ocultarán o si mostrarán los controles de opacidad de forma predeterminada al crearlos.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En el menú desplegable Nuevas pistas de vídeo de línea de tiempo, seleccione la opción deseada.
3. Haga clic en Aceptar.

Definición de la visualización predeterminada de fotogramas clave en pistas de audio

Puede determinar si las pistas nuevas de audio ocultarán todos los fotogramas claves o mostrarán los fotogramas clave de clip, el volumen de clip, los fotogramas clave de pista o el volumen de pista, de forma predeterminada, al crearlos.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).

2. En el menú desplegable Nuevas pistas de audio de línea de tiempo, seleccione la opción deseada.
3. Haga clic en Aceptar.

Definición del estilo de visualización de la pista de audio

1. Haga clic en el triángulo que está al lado del nombre de la pista para expandirla.
2. Haga clic en el botón Definir estilo de visualización y seleccione una opción del menú:

Mostrar forma de onda Muestra la forma de onda de audio en los clips.

Mostrar solo nombre Muestra el nombre de los clips de audio sin formas de onda.

Nota: *Si desea obtener más información acerca de la visualización y el ajuste de los fotogramas clave en las pistas de audio y vídeo, consulte Visualización de fotogramas clave y gráficos.*

Cambio de tamaño de la sección de cabecera de pista

- Sitúe el puntero sobre el borde derecho del *encabezado de pista* (donde los nombres de pista aparecen en una lista), de forma que aparezca el icono de redimensionado y, a continuación, arrastre el borde derecho.

  Los iconos de la parte superior del encabezado de pista limitan su ancho mínimo. El ancho máximo es aproximadamente el doble del mínimo.

Ajuste del área visible de pistas de vídeo y audio

1. Sitúe el puntero entre las pistas Vídeo 1 y Audio 1, bien en el área de cabecera de la pista de la izquierda, bien entre las barras de desplazamiento de la derecha.
2. Cuando aparezca el icono de ajuste de altura, arrastre hacia arriba o hacia abajo.

Ir al principio

Creación de una secuencia

En muchos casos, es posible que se desee crear una secuencia que coincida con las características de los recursos principales (clips) que se van a editar. Puede crear una secuencia que coincida con las características de un recurso arrastrando el recurso al botón Nuevo elemento en la parte inferior del panel Proyecto.

También puede crear una secuencia mediante el uso de un ajuste preestablecido de secuencia. Los ajustes preestablecidos de la secuencia incluidos con Premiere Pro incluyen los ajustes correctos para los tipos comunes de recursos. Por ejemplo, si el material de archivo se encuentra principalmente en formato DV, utilice un ajuste preestablecido de secuencia de DV.

Si necesita especificar unos ajustes de menor calidad para su emisión (como la transmisión de un vídeo Web), no cambie los ajustes de la secuencia. De lo contrario, cambie los ajustes de exportación más adelante.

Si no hay ningún ajuste preestablecido en el panel Ajustes preestablecidos de secuencia del cuadro de diálogo Nueva secuencia en el que todos los ajustes coincidan con todos los parámetros de los recursos, realice una de las acciones siguientes.

- Seleccione un ajuste preestablecido en el que la mayoría de los ajustes coincidan con los parámetros de los recursos que desee editar; a continuación, seleccione la ficha Ajustes y personalice el ajuste preestablecido de modo que sus ajustes coincidan exactamente con los parámetros del recurso.

- Sin seleccionar ningún ajuste preestablecido, seleccione la ficha Ajustes del cuadro de diálogo Nuevo ajuste preestablecido. Seleccione Personalizar en el menú Modo de edición y personalice los ajustes hasta que coincidan con los parámetros de sus recursos.

Si el equipo cuenta con una tarjeta de captura compatible con Premiere Pro, la lista de ajustes preestablecidos disponibles muestra los ajustes preestablecidos optimizados para la tarjeta, en algunos casos.

Al crear la secuencia, sus ajustes deberán ser correctos. Una vez creada una secuencia, algunos ajustes de secuencia, como los ajustes de base de tiempo, se bloquean. Este bloqueo evita las incoherencias no deseadas que pudieran producirse al cambiar los ajustes de secuencia posteriormente.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
   - En el panel Proyecto, haga clic en Nuevo elemento . A continuación, seleccione Secuencia.
2. En la ficha Ajustes preestablecidos de secuencia, seleccione un ajuste preestablecido de la lista Ajustes preestablecidos disponibles.
3. Escriba el nombre de la secuencia y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Puede crear una nueva secuencia a partir de un clip seleccionado mediante uno de los métodos siguientes:

- Arrastre y coloque un clip en el botón Nuevo elemento.
- Elija Archivo > Nuevo > Secuencia desde clip.

Nota: *Cuando un clip combinado se utiliza para crear una nueva secuencia del clip puede haber pistas de audio estéreo vacías, dependiendo del formato del medio. Es posible eliminar estas pistas de audio estéreo, si lo desea.*

Puede crear una secuencia a partir de un clip seleccionado cuyos atributos coincidan como sigue:

1. Cree una nueva secuencia. Se puede utilizar cualquier ajuste preestablecido de secuencia. También puede abrir una secuencia existente.
2. Arrastre un clip a la secuencia. Premiere Pro detecta si los atributos del clip coinciden con los ajustes de la secuencia.
3. Si los atributos no coinciden, se inicia un cuadro de diálogo Aviso de discrepancia de clip con el mensaje “Este clip no coincide con los ajustes de la secuencia. ¿Desea cambiar la secuencia para que coincida con los ajustes del clip?” Realice una de las acciones siguientes:
   - Elija Cambiar los ajustes de secuencia si desea crear una nueva secuencia con atributos que coincidan con el clip. Esta técnica es ideal si se está creando una nueva secuencia desde cero. Si hay clips existentes en la secuencia, se conformará con la nueva configuración de la secuencia.
   - Elija Conservar ajustes de secuencia si desea que el clip se conforme para reproducirse en la secuencia existente.

   También hay disponible una casilla de verificación Preguntar siempre.

Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia

Todos los ajustes de secuencia se aplican a toda la secuencia y la mayoría no pueden cambiarse tras crear la secuencia.

Al crear una secuencia, la selección se puede realizar entre los ajustes preestablecidos de secuencia estándar. De forma alternativa, es posible personalizar un grupo de ajustes y guardar el grupo en un ajuste

preestablecido de ajustes de secuencia personalizados. Si desea tener control total sobre casi todos los parámetros de la secuencia, deberá iniciar una secuencia nueva y personalizar sus ajustes preestablecidos.

Una vez que haya comenzado a trabajar en una secuencia, podrá revisar sus ajustes, pero solo podrá cambiar algunos. Elija Secuencia > Ajustes de secuencia para ver los ajustes que puede cambiar.

Si crea una secuencia, se abre el cuadro de diálogo Nueva secuencia. El cuadro de diálogo Nueva secuencia contiene tres fichas, cada una de ellas con varios ajustes: Ajustes preestablecidos de secuencia, Generales y Pistas.

Ajustes prestablecidos de secuencia opciones

Los *Ajustes predeterminados disponibles* son grupos de ajustes de secuencias. Premiere Pro dispone de varias categorías de ajustes preestablecidos de secuencia ya instalados, como los siguientes:

- AVC-Intra
- AVCHD
- Digital SLR
- DV-24p
- DV-NTSC (estándar norteamericano)
- DV-PAL (estándar europeo)
- DVCPRO50
- DVCPROHD
- HDV
- Dispositivos y móviles
- XDCAM EX
- XDCAM HD422
- XDCAM HD

Estos ajustes preestablecidos de secuencia contienen los ajustes correctos para los tipos de secuencia más habituales. Por ejemplo, utilice los ajustes preestablecidos de secuencia AVC-Intra, DVCPRO50 y DVCPROHD para editar una toma de material AVC-Intra o DVCPRO en cámaras de vídeo Panasonic P2. Para el material DV25 grabado en formato P2 de Panasonic, utilice un ajuste preestablecido para DV-NTSC o DV-PAL, según el estándar televisivo del material de archivo.

Ajustes

La ficha Ajustes del cuadro de diálogo Secuencia nueva controla las características fundamentales de la secuencia.

Seleccione los ajustes que sean adecuados para las especificaciones del tipo de salida de su proyecto. Por ejemplo, si la salida de destino es DV NTSC, utilice el modo de edición DV NTSC. Los cambios arbitrarios de estos ajustes pueden provocar una pérdida de la calidad.

Modo de edición Determina lo siguiente:

- El formato de vídeo utilizado para previsualizar y reproducir archivos
- Los tiempos base disponibles
- Los métodos de compresión que aparecerán en el panel Ajustes de vídeo
- Los formatos de visualización disponibles

Seleccione el Modo de edición que mejor se ajuste a las especificaciones del formato deseado, previsualización y tarjeta de captura.

El modo de edición no determina el formato de la película final. Los ajustes de salida se especifican al exportar.

El modo de personalización de escritorio le permite personalizar el resto de ajustes de secuencia.

El audio y vídeo DV utiliza ajustes estandarizados que se especifican automáticamente al seleccionar el

modo de edición de DV. Cuando utilice este modo de edición, evite cambiar los ajustes Base de tiempo, Tamaño de fotograma, Proporción de aspecto de píxeles, Campos y Velocidad de muestreo.

Nota: *(Solo para Windows) Para acceder al códec de 8 bits UYVY 422 sin comprimir o el códec de 10 bits V210 YUV, seleccione Escritorio para el modo de edición.*

Base de tiempo Define las divisiones de tiempo que utiliza Premiere Pro para calcular las posiciones de tiempo de cada edición. En general, seleccione 24 para editar una película de imágenes en movimiento, 25 para editar vídeo PAL (estándar europeo) y SECAM y 29,97 para editar vídeo NTSC (estándar norteamericano). La *velocidad de fotogramas* del vídeo que se reproduce o se exporta no es la misma que su base de tiempo. Sin embargo, la base de tiempo y la velocidad de fotogramas se suelen establecer en el mismo valor. Las opciones de la Base de tiempo varían según el modo de edición seleccionado.

Ajustes de reproducción Para obtener más información sobre los ajustes de reproducción, consulte Previsualización en una pantalla de televisión a través de una videocámara o una platina.

Tamaño de fotograma Especifica las dimensiones, en píxeles, de los fotogramas cuando se reproducen las secuencias. En la mayoría de los casos, el tamaño del fotograma del proyecto deberá coincidir con su tamaño en el archivo de origen. No cambie el tamaño de fotograma para compensar la lentitud de la reproducción. De lo contrario, seleccione un ajuste de calidad diferente del menú del panel Proyecto. De forma alternativa, puede ajustar el tamaño del fotograma de la salida final cambiando los ajustes de exportación.

El tamaño de fotograma máximo para una secuencia es 10 240 x 8 192. Consulte más información sobre los tamaños de imagen máximos.

Proporción de aspecto de píxeles Define la proporción de aspecto para píxeles individuales. Seleccione Píxeles cuadrados para vídeo analógico, imágenes escaneadas y gráficos generados por equipos informáticos, o seleccione el formato utilizado por el archivo de origen. Si utiliza una proporción de aspecto de píxeles diferente de la que usa el vídeo, el vídeo a menudo se reproduce y procesa con distorsión.

Campos Determina el orden de los campos o qué campo se dibuja primero. Si trabaja con vídeo de búsqueda progresiva, seleccione Ningún campo (búsqueda progresiva). Muchas tarjetas de captura capturan campos sin tener en cuenta si el material de archivo de origen se filmó con búsqueda progresiva. (Consulte Vídeo entrelazado, vídeo no entrelazado y búsqueda progresiva)

Formato de visualización (vídeo) Premiere Pro puede mostrar diferentes formatos de código de tiempo. Puede visualizar el código de tiempo del proyecto en un formato de película, por ejemplo si edita material de archivo capturado de una película. Puede visualizar el código de tiempo en números de fotograma simples si sus recursos provienen de un programa de animación. Al cambiar la opción Formato de visualización no se altera la velocidad de fotogramas de clips o secuencias, solo cambia la forma en que se muestran sus códigos de tiempo. Las opciones de visualización del tiempo coinciden con los estándares de edición de vídeo y películas de imágenes en movimiento. Para los códigos de tiempo de Fotogramas y Pies + Fotogramas, se puede cambiar el número del fotograma inicial para que se ajuste al método de recuento de tiempo de otro sistema de edición que se pueda estar utilizando.

Las opciones visibles en el campo Formato de visualización dependen del Modo de edición seleccionado. Puede elegir de las siguientes opciones de Formato de visualización, según el modo de edición seleccionado:

Nota: *Cuando trabaje con recursos de vídeo NTSC, utilice código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps. Este formato se ajusta a la base de código de tiempo inherente del material de archivo de vídeo NTSC y muestra su duración con la máxima exactitud.*

Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con puntos y comas. El código de tiempo de fotograma eliminado asume una velocidad de 30 fotogramas por segundo (fps), pero omite algunos números por diseño. Para acomodar la velocidad de fotogramas real NTSC de 29,97 fps, el código de tiempo de fotograma eliminado omite, o *elimina*, dos números de fotograma cada minuto excepto cada minuto diez. Con el uso del código de tiempo de fotograma eliminado se eliminan los números de código de tiempo, no los fotogramas reales de vídeo. Utilice el código de tiempo de fotograma eliminado para salida a cinta de vídeo NTSC.

Código de tiempo sin fotograma eliminado de 30 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. Asume una velocidad de 30 fps y no elimina números de fotograma. Para salida a visualizaciones en equipos a través del Web o un CD-ROM.

Código de tiempo de 24 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotograma, separando las unidades con dos puntos. Se utiliza para material de archivo de 24P y salida a formatos de 24 fps para la distribución de películas y DVD.

Código de tiempo de 25 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. para salida a cinta de vídeo PAL.

Pies + fotogramas 16 mm Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 16 mm: 40 fotogramas por pie. Para salida a película de 16 mm.

Pies + fotogramas 35 mm Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 35mm: 16 fotogramas por pie. Para salida a película de 35mm.

Fotogramas Informa del tiempo haciendo un recuento continuo de fotogramas. No asigna medidas de tiempo ni longitud espacial. Para la salida a imágenes fijas secuenciales como aquellas generadas para un editor de película DPX o de animación.

Frecuencia de muestreo (audio) En general, las velocidades mas altas ofrecen una mejor calidad de audio cuando se reproduce el audio en las secuencias, pero necesitan un mayor espacio en disco y un procesado más intenso. Un *muestreo posterior* o el ajuste a una velocidad diferente del audio original requiere también un tiempo de procesado adicional además de afectar a la calidad. Pruebe a grabar el audio a la velocidad de muestreo de mayor calidad y capturarlo a la velocidad a la que se ha grabado.

Formato de visualización (Audio) Especifica si la pantalla del tiempo de audio se mide en muestras de audio o en milisegundos. El formato de visualización se aplica cuando se ha seleccionado Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú Monitor de origen o Monitor de programa. (Como valor predeterminado, el tiempo se muestra en fotogramas, pero puede mostrarse en unidades de audio para precisar el nivel del muestreo de este cuando lo esté editando.)

Ajustes de previsualizaciones de vídeo Los ajustes de previsualizaciones de vídeo determinan el formato del archivo, compresor y profundidad de color que Premiere Pro utiliza para previsualizar archivos y reproducir clips y secuencias.

Entre las distintas opciones, se puede reducir el tamaño de fotograma de las previsualizaciones. Esta reducción permite una reproducción más sencilla y rápida de formatos con tamaños de fotograma grandes como, por ejemplo, HD y RED.

Formato de archivo de previsualización Seleccione un formato de archivo que ofrezca la mejor calidad de previsualización a la vez que mantenga el tiempo de procesamiento y el tamaño del archivo dentro de las tolerancias admitidas por el sistema. Para ciertos modos de edición, solo hay disponible un formato de archivo.

Códec Especifica el códec que se utilizará para crear archivos de previsualización para la secuencia.

(Solo para Windows) El códec de 8 bits UYVY 422 sin comprimir y el códec de 10 bits V210 YUV coinciden con las especificaciones de vídeo SD-SDI y HD-SDI respectivamente. Seleccione uno de estos códecs si quiere supervisar o extraer a uno de estos formatos. Para acceder a cualquiera de estos formatos, primero debe seleccionar el modo de edición de escritorio.

Nota: *Si usa un clip sin aplicar efectos o cambiar las características de tiempo o fotograma, Premiere Pro usa el códec original del clip para la reproducción. Si realiza cambios que requieran volver a calcular cada fotograma, Premiere Pro aplicará el códec que elija aquí.*

Ancho Especifica la anchura del fotograma de las previsualizaciones de vídeo, limitada por la proporción de aspecto de píxeles de los medios originales.

Alto Especifica la altura del fotograma de las previsualizaciones de vídeo, limitada por la proporción de aspecto de píxeles de los medios originales.

Restablecer Borra las previsualizaciones existentes y especifica el tamaño completo de todas las previsualizaciones siguientes.

Profundidad de bits máxima Maximiza la profundidad de bits de color, hasta 32 bpc, que se vaya a incluir en un vídeo reproducido en secuencias. Puede que este ajuste no esté disponible si el compresor seleccionado proporciona solo una opción para profundidad de bits. También puede especificar una paleta de 8 bits (256 colores) cuando prepare una secuencia para una reproducción en color de 8 bpc, como cuando se utiliza el modo de edición de escritorio para Web o para un software de presentación. Si su proyecto contiene recursos de alta profundidad de bits generados por programas como Adobe Photoshop o por videocámaras de alta definición, seleccione Profundidad de bits máxima. Premiere Pro usa toda la información de colores de estos recursos al procesar efectos o generar archivos de previsualización.

Máxima calidad de procesamiento Mantiene la nitidez al escalar de formatos grandes a formatos menores o de formatos de alta definición a definición estándar. Máxima calidad de procesamiento maximiza la calidad de movimiento en clips y secuencias procesados. Si se selecciona esta opción, a menudo los recursos en movimiento se procesan con mayor nitidez.

A la calidad máxima, el procesamiento tarda más y utiliza más RAM que a la calidad normal predeterminada. Seleccione esta opción solo para sistemas con suficiente RAM. La opción Máxima calidad de procesamiento no está recomendada para sistemas con la RAM mínima requerida.

La Máxima calidad de procesamiento a menudo resulta en formatos de imagen muy comprimidos o hace que los que contienen efectos de compresión se vean peor a causa del enfoque.

Nota: *Para obtener los mejores resultados con la Máxima calidad de procesamiento, en Preferencias, seleccione Memoria del menú Optimizar procesamiento para. Para obtener más información, consulte Optimizar el procesamiento de la memoria disponible.*

Guardar ajuste preestablecido Abre el cuadro de diálogo Guardar ajustes, en el que puede dar un nombre a sus ajustes de secuencia, describirlos y guardarlos.

Guarde y asigne un nombre a los ajustes de la secuencia incluso si piensa usarlos en un único proyecto. Si guarda los ajustes, se crea una copia de seguridad de los ajustes a la que puede recurrir si alguien modifica los ajustes actuales de secuencia por error.

Ajustes de pistas

Controla el número de pistas de vídeo y el número y tipo de pistas de audio para las nuevas secuencias que crea.

Maestro Define el tipo de canal predeterminado para la pista maestra en nuevas secuencias en Mono, Estéreo, envolvente 5.1 o 16 canales.

Nota: *Si debe cambiar los ajustes de secuencia que no están disponibles, puede crear una secuencia con los ajustes deseados. A continuación, mueva el contenido de la secuencia actual a la nueva secuencia.*

Selección de un ajuste preestablecido de secuencia

Para asegurarse de que una secuencia que haya creado se ajuste a las características de un recurso, arrastre el recurso en el panel Proyecto al botón Nuevo elemento situado en la parte inferior del panel Proyecto. De este modo se evita que se produzcan muchos errores al introducir los ajustes de la secuencia incorrectamente o eligiendo los ajustes preestablecidos incorrectos de la secuencia.

Una secuencia puede incluir diferentes tipos de recursos, en distintos formatos, y con diversos parámetros diferentes. No obstante, Premiere Pro se ejecuta mejor cuando los ajustes de una secuencia coinciden con los parámetros de la mayor parte de los recursos utilizados en dicha secuencia. Para optimizar el rendimiento y reducir el tiempo de procesamiento, compruebe los parámetros de recurso para los recursos principales que se deseen editar antes de crear una secuencia. Tras conocer los parámetros del recurso, se puede crear una secuencia con ajustes coincidentes. Antes de capturar recursos de un dispositivo basado en cinta, conozca también estos parámetros para que pueda seleccionar los ajustes de captura correctos. Entre los parámetros de los recursos se incluyen:

- Formato de grabación (por ejemplo, DV o DVCPRO HD)
- Formato de archivo (por ejemplo, AVI, MOV o VOB)
- Proporción de aspecto de fotogramas (por ejemplo, 16:9 o 4:3)
- Proporción de aspecto de píxeles (por ejemplo, 1,0 o 0,9091)
- Velocidad de fotogramas (por ejemplo, 29,97 fps o 23,976 fps)
- Tiempo base (por ejemplo, 29,97 fps o 23,976 fps)
- Campos (por ejemplo, progresivo o entrelazado)
- Velocidad de muestreo de audio (por ejemplo, 32 Hz o 48 Hz)
- Códec de vídeo
- Códec de audio

Se puede utilizar el panel Propiedades para buscar muchos de estos parámetros para los componentes. Consulte Visualización de las propiedades del clip. Como alternativa, se puede utilizar una aplicación de terceros, como por ejemplo, freeware MediaInfo o GSpot Codec Information Appliance. Para encontrar los códecs utilizados para generar un archivo, también puede seleccionar Ventana > Mostrar inspector de películas en Apple QuickTime Player.

Los recursos pueden utilizar códecs no admitidos de forma nativa por Premiere Pro. En ocasiones se pueden editar estos recursos tras la instalación de los códecs relevantes. Sin embargo, se debe tener cuidado al instalar códecs no probados que puedan suponer problemas graves en el sistema informático.

Ir al principio

Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados

Para personalizar la mayoría de los ajustes de la secuencia, debe iniciar una secuencia nueva, seleccionar un ajuste preestablecido existente y, a continuación, cambiar los ajustes.

Todos los modos de edición no admiten todas las velocidades de fotogramas posibles. Para crear un ajuste preestablecido predeterminado con, por ejemplo, una velocidad de fotogramas de 23.976 fps, seleccione Personalizar como modo de edición. Posteriormente, elija 23.976 fotogramas/segundo en el menú Base de tiempo.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia, o haga clic en el botón Nuevo elemento del panel Proyecto y seleccione Secuencia.
2. En el panel Ajustes preestablecidos de secuencia del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste que coincida mejor con el material de archivo del vídeo o con las necesidades de la tarjeta de captura.

   Nota: *Si se va a crear una secuencia personalizada con los ajustes personalizados (a los que se accede a través de la lista desplegable Modo edición), no es necesario seleccionar un ajuste preestablecido antes de hacer clic en la ficha Ajustes.*
3. Modifique los ajustes en las fichas General o pistas para adaptarlos a los requisitos del proyecto.
4. Haga clic en Guardar ajustes preestablecidos.

5. Dé un nombre al ajuste preestablecido y, si lo desea, descríbalo. A continuación, haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Cambio de los ajustes de secuencia

Puede cambiar ciertos ajustes de una secuencia existente. Según el modo de edición elegido, ciertos ajustes no podrán cambiarse.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia.
   - En el panel Proyecto, haga clic con el botón secundario del ratón en una secuencia y seleccione Ajustes de secuencia.
2. Seleccione los ajustes deseados en la ficha General. Para obtener más información, consulte Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia.

Ir al principio

Cambio de los ajustes de resolución de previsualización de secuencia

La resolución y el formato de previsualización de vídeo se pueden seleccionar en el cuadro de diálogo Ajustes de secuencia. Seleccione una resolución inferior al tamaño del fotograma de secuencia para reproducir previsualizaciones en tiempo real que el equipo no pueda reproducir con el tamaño de fotograma completo. Durante la edición, Premiere Pro procesa todas las previsualizaciones en el tamaño de previsualización especificado y les aplica una escala en el tamaño del fotograma de la secuencia.

1. Seleccione la secuencia para la que desee cambiar los ajustes de previsualización. A continuación, seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia.
2. En el panel Previsualizaciones de vídeo del cuadro de diálogo Ajustes de secuencia, ajuste los valores de altura y achura del fotograma.
3. (Opcional) Para restaurar el tamaño del fotograma al tamaño original para el ajuste preestablecido de la secuencia, haga clic en Restablecer.

Nota: *Algunos ajustes preestablecidos de secuencia solo disponen de una opción de códec y formato de archivo.*

Ir al principio

Creación de una secuencia de pantalla ancha

Puede editar material de archivo de pantalla ancha editado en los formatos DV, HDV y HD. Para mostrar y reproducir correctamente recursos de pantalla ancha, debe definir los ajustes de su secuencia para que se correspondan a los recursos de pantalla ancha.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. Seleccione un ajuste preestablecido que coincida con el material de archivo. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para material de archivo DV, seleccione uno de los ajustes preestablecidos de DV-NTSC o DV-PAL que contenga Widescreen (o pantalla ancha) en su nombre. Utilizan píxeles horizontales (con proporción de aspecto de píxeles de 1,2 para NTSC y 1,422 para PAL).
   - Para un proyecto HDV, seleccione un ajuste HDV mediante HD anamórfico 1080 (proporción de aspecto de píxeles 1,333) o Píxeles cuadrados (proporción de aspecto de píxeles 1,0).

- Para un proyecto HD, seleccione uno de los ajustes preestablecidos proporcionados por la tarjeta de captura HD.

3. Introduzca un nombre en el campo Nombre de secuencia y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Creación de una secuencia de HDV o HD

Es posible editar material de archivo de HDV o HD en 720p, 1080p o 1080i. Al crear una nueva secuencia para estos formatos, asegúrese de seleccionar o crear el ajuste preestablecido que coincida mejor con las especificaciones del material de archivo de origen.

Los ajustes preestablecidos DVCPROHD incluidos con son para editar material grabado en archivos MXF con una videocámara P2 de Panasonic. Premiere Pro también tiene ajustes preestablecidos para AVCHD, XDCAM HD y XDCAM EX. Normalmente se instalan ajustes preestablecidos de secuencia HD adicionales en Premiere Pro cuando se instala una tarjeta de captura HD que es compatible con Premiere Pro.

Para el material de archivo HDV, cree y guarde un ajuste preestablecido personalizado en el que los ajustes coincidan con los del material de archivo. Para obtener más información sobre la creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados, consulte Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados.

Para que la reproducción tenga el mejor rendimiento, en ocasiones resulta útil procesar el material de archivo HD al colocarlo por primera vez en una secuencia.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.

   Para editar material de archivo DVCPROHD 720p filmado a 25 fps (por ejemplo, material de archivo de modo nativo 25pN de versiones PAL de una cámara HVX200 de Panasonic), seleccione el ajuste preestablecido DVCPROHD 720p 50p. A continuación, seleccione la ficha Generales. En el menú desplegable Base de tiempo, seleccione 25,00 fotogramas por segundo.

   Se abre el cuadro de diálogo Nueva secuencia con la ficha Ajustes preestablecido de secuencia seleccionada.

2. Seleccione un ajuste preestablecido que coincida con el material de archivo.

3. (Optativo) Para definir el número de canales de la pista de audio maestra, seleccione la ficha Pistas. En el menú Maestro del panel Audio, seleccione una de las opciones siguientes:

   Mono Sale en un canal mono único.

   Estéreo Sale en dos canales mono con la asignación estéreo intacta.

   5.1 Sale en cuatro canales mono conservando la asignación Izquierdo-Delantero, Derecho-Delantero, Izquierdo-Trasero y Derecho-Trasero.

4. Introduzca una ubicación y el nombre del archivo de proyecto y haga clic en Aceptar.

Nota: *En Windows puede crear un ajuste de proyecto personalizado para previsualizar material de archivo de 10 bits sin comprimir o de 8 bits sin comprimir. Para obtener más información, consulte Creación de una secuencia mediante la reproducción de un vídeo sin comprimir en la Ayuda de Premiere Pro.*

Ir al principio

Creación de una secuencia mediante la reproducción de un vídeo sin comprimir

Para obtener la mayor calidad en previsualizaciones de secuencia en una tarjeta SDI o un dispositivo conectado a un monitor externo, debería usar uno de los formatos sin comprimir para previsualizar archivos.

El formato de 8 bits sin comprimir (4:2:2 YUV) es especialmente adecuado para los proyectos de salida SD, mientras que el formato de 10 bits sin comprimir (4:2:2 YUV) es mejor para proyectos que se extraerán a HD. Asimismo, con archivos de 10 bits sin comprimir (4:2:2 YUV) y el procesamiento de color de mayor profundidad de bits, Premiere Pro utilizará la información de color en recursos de 10 bits y aumentará la muestra de los otros recursos en la secuencia para generar archivos de previsualización de 10 bits. Premiere Pro ofrece el mejor rendimiento de previsualización al utilizar estos formatos de archivo de previsualización en un sistema con una tarjeta SD-SDI o HD-SDI compatible instalada.

Ambos formatos *sin comprimir* realizan archivos de submuestra a 4:2:2 YUV pero, a diferencia del resto de formatos disponibles para archivos de previsualización, no ejecutan los datos de vídeo a través de un compresor. Se denominan sin comprimir porque no agregan esta segunda capa de compresión, por lo que retienen una profundidad de color mucho mayor en las previsualizaciones que los formatos comprimidos. Por ello, los archivo de previsualización sin comprimir pueden ser bastante mayores que los archivos de previsualización comprimidos.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En el cuadro de diálogo Nueva secuencia, haga clic en la ficha Generales.
3. En el menú Modo de edición, elija Escritorio.
4. En el menú Base de tiempo, elija la velocidad de fotograma deseada, como 24, 25 o 29,97 fotogramas por segundo.
5. En la sección Vídeo, elija los ajustes deseados para Tamaño de fotograma, Proporción de píxeles, Campos y Formato de visualización. Por ejemplo, 1920 x 1080, Píxeles cuadrados (1,0), Ningún campo (búsqueda progresiva) y Código de tiempo sin fotograma eliminado de 30 fps.
6. En la sección Audio, elija los ajustes deseados para Velocidad de muestreo y Formato de visualización.
7. En la sección Previsualizaciones de vídeo, elija uno de los conjuntos de códecs y formatos de archivo de previsualización, según el sistema:
    - Para Windows, seleccione Formato de archivo de previsualización: Microsoft AVI y Códec: Ninguno (o seleccione UYVY sin comprimir 422 de 8 bits).
    - Para Mac OS, seleccione Formato de archivo de previsualización y Códec: Ninguno (o seleccione YUV de 10 bits sin comprimir 4:2:2 o YUV de 8 bits sin comprimir 4:2:2).

    Puede ver otras opciones de formato de archivo y códec según su tarjeta opcional de reproducción/captura de hardware.
8. (Optativo) Seleccione la casilla de verificación Profundidad de bits máxima si su sistema admite formatos de 10 bits o superiores.
9. (Optativo) Si va a utilizar la reproducción sin comprimir de nuevo, haga clic en Guardar ajustes preestablecidos, escriba el nombre y la descripción del ajuste preestablecido y haga clic en Aceptar.
10. Escriba un nombre para la secuencia y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Creación de una secuencia para material de archivo de cámara RED

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En el panel Ajustes preestablecidos de secuencia del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione un ajuste preestablecido RED R3D que coincida con su material de archivo.
3. Introduzca un nombre en el campo Nombre de secuencia y haga clic en Aceptar.

Secuencias de 24p

Acerca de las secuencias y el material de archivo de 24p

El material de archivo adquirido de una videocámara o mediante transferencia de película, a unos 24 fps no entrelazados (progresivos), se llama *material de archivo de 24p*. La calidad de imagen y la descripción del movimiento de este material de archivo es similar al de la película porque la velocidad de fotogramas de 24p es muy cercana a la de la película de imágenes en movimiento y cada fotograma se crea a partir de líneas *progresivas* (y no desde campos de medio fotograma *entrelazados*). Los formatos de 24p son muy utilizados por los creadores de películas digitales con poco presupuesto porque proporcionan un *aspecto de película* a los sujetos.

Para crear una secuencia DV de 24p en Premiere Pro, seleccione el ajuste preestablecido de secuencia DV de 24p que coincida con el formato y la proporción de fotogramas de su material de archivo. Puede importar archivos y capturar material de archivo de la forma habitual.

Premiere Pro incluye dos esquemas de conversión de 24p alternativos para DV de 24p: Repetir fotograma y Fotograma entrelazado. Ambas opciones convierten el material de archivo de 24p para que se pueda reproducir a 29,97 fps, aunque haya diferencias visuales y de rendimiento sutiles entre ambas reproducciones. Puede seleccionar una de estas opciones en Ajustes de secuencia nueva al iniciar una secuencia nueva DV-24p, o bien, modificarlas en una secuencia existente.

Si edita material de archivo DV de 24p en una secuencia mediante uno de los ajustes preestablecidos estándar DV-NTSC de Premiere Pro, Premiere Pro utiliza un esquema de conversión DV de 24p para convertir el material de archivo en vídeo entrelazado de 29,97 fps para reproducir en dispositivos NTSC estándar. Este método podría utilizarse, por ejemplo, para exportar una película DV de 24p en formato NTSC estándar para crear originales en cinta o para difusión.

Si edita material de archivo de 24p en una secuencia basada en uno de los ajustes preestablecidos de DV-24p, Premiere Pro, de forma predeterminada, administra el esquema de conversión de 24p, de modo que el vídeo se pueda exportar para la reproducción en servicios NTSC de 24p. Esto permite exportar la película a un archivo en un formato 24p. Este método podría utilizarse, por ejemplo, para exportar una película a un formato DVD para reproducirla en reproductores de DVD y pantallas de TV que admitan formatos 24p.

Nota: *Premiere Pro admite material de archivo de 24p y 24pA solo de cámaras que utilicen estos esquemas.*

No todos los medios de origen de 24p cuentan con una conversión ni la requieren de forma necesaria. Muchos formatos nuevos son 24 progresivo-nativo (24pn). No se aplica ningún esquema de conversión para hacerlos compatibles con vídeo de 30 fps. Algunos formatos P2, todos los formatos XDCAM y XDCAM-EX y la mayoría de formatos AVCHD 24p son progresivos nativos.

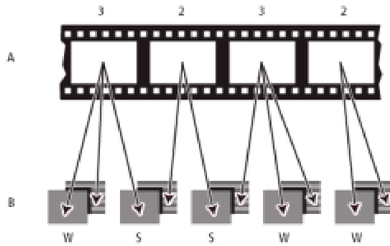
Acerca de la conversión pull-down 3:2 y 24pA

Cuando se transfiere película de 24 fps a vídeo 29,97-fps, se utiliza un proceso llamado *conversión pull-down 3:2*, en el cual los fotogramas de la película se distribuyen a través de los campos de vídeo en un patrón de repetición de 3:2. El primer fotograma de película se copia a los campos 1 y 2 del primer fotograma de vídeo así como al campo 1 del segundo fotograma de vídeo. El segundo fotograma de película se extiende entonces a través de los dos campos siguientes de vídeo (campo 2 del segundo fotograma de vídeo y campo 1 del primer fotograma de vídeo). Este patrón 3:2 se repite hasta que cuatro fotogramas de película se han extendido sobre cinco fotogramas de vídeo y, a continuación, se vuelve a repetir.

El proceso de conversión pull-down 3:2 de como resultado *fotogramas enteros* (representados por una W) y fotogramas *de campo dividido* (representados por una S). Los tres fotogramas completos de vídeo contienen dos campos del mismo fotograma de la película. Los dos fotogramas restantes de campo dividido contienen un fotograma de vídeo de dos fotogramas distintos de la película. Los dos fotogramas de campo dividido siempre son adyacentes el uno del otro.

La *fase* de conversión pull-down 3:2 se refiere al punto en el que los dos fotogramas de campo dividido están dentro de los cinco primeros fotogramas del material de archivo. La fase tiene lugar como resultado de dos conversiones que suceden durante la conversión pull-down 3:2. La película de 24 fps se redistribuye a través de vídeo de 30 fps, de forma que cada uno de los cuatro fotogramas de la película de 24 fps se

extiende sobre cinco fotogramas de vídeo de 30 (29,97) fps. En primer lugar, la película se ralentiza un 0,1% para que coincida con la diferencia de velocidad entre 29,97 fps y 30 fps. A continuación, cada fotograma de la película se repite siguiendo un patrón especial y se empareja con los campos de vídeo.



Al aplicar la conversión pull-down 3:2 al material de archivo, un fotograma de la película (A) está separado en dos o tres campos de vídeo entrelazados (B) que se agrupan en fotogramas de vídeo con dos campos cada uno.

Es importante quitar la conversión pull-down 3:2 del material de archivo de vídeo que era originalmente película, de forma que los efectos que se agreguen se sincronicen perfectamente con la frecuencia de fotogramas original de la película. Eliminar la conversión pull-down 3:2 reduce la velocidad de fotogramas 1/5 (una quinta) parte: de 30 a 24 fps o de 29,97 a 23,976 fps. Reducir la velocidad de fotogramas también reduce el número de fotogramas que se debe modificar.

Asimismo, Premiere Pro es compatible con la conversión pull-down de la cámara Panasonic DVX100 24p DV, llamado *24p Advance (24pA)*. Este formato se utiliza en algunas cámaras para capturar imágenes de búsqueda progresiva 23,976, utilizando cintas DV de tipo estándar.

Creación de un proyecto de 24p

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En la lista Ajustes prestablecidos disponibles de la ficha Ajustes prestablecidos de secuencia, seleccione el ajuste prestablecido de 24p que coincida con la proporción de fotogramas y la velocidad de muestreo de audio de la mayor parte del material de archivo. Los ajustes preestablecidos de 24p se ubican en las carpetas DV-24p, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i y DVCPROHD > 720p.
3. Seleccione una ubicación, escriba un nombre para la secuencia y haga clic en Aceptar.

Nota: *Si captura material de archivo de 24p, Premiere Pro reconoce el material de archivo como 24p y lo trata en consecuencia, independientemente de los ajustes de la secuencia.*

Definición de las opciones de reproducción de 24p

Los ajustes de reproducción se definen al crear una secuencia nueva.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En el cuadro de diálogo Nueva secuencia, haga clic en la ficha Generales.
3. Haga clic en Ajustes de reproducción.
4. En el panel Método de conversión de 24P seleccione una de las siguientes opciones:

Repetir fotograma (ABBCD) Duplica fotogramas donde es necesario para mantener la reproducción a 29,97 fps. Esta opción utiliza menos recursos de la CPU.

Fotograma entrelazado (2:3:3:2) Combina los fotogramas en un esquema similar a la conversión pull-down para mantener la reproducción a 29,97 fps. Esta opción proporciona una reproducción regular pero utiliza más recursos de la CPU.

5. En el cuadro de diálogo Ajustes de reproducción, haga clic en Aceptar y, a continuación, vuelva a hacer clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Nueva secuencia.

Deshabilitación de conversión pull-down 24p para simular la transferencia de película a vídeo

De manera predeterminada, Premiere Pro usa un esquema de conversión de 24p para reproducir material de archivo de 24p DV a una velocidad de 29,97 fps en los proyectos, en función de uno de los ajustes preestablecidos de NTSC. Puede deshabilitar el esquema de conversión para que la película tenga el aspecto de una película transferida a vídeo, o emisión, sin interpolación de fotogramas.

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en un clip de 24p en el panel Proyecto.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Debajo de Velocidad de fotograma, seleccione Quitar menú desplegable de 24p DV.
4. Haga clic en Aceptar.

Además, puede aplicar todos los efectos de plugin con aspecto de película de otros fabricantes a la secuencia maestra. Estos plugins a menudo pueden llevar a cabo conversiones a un estilo similar a la conversión pull-down o agregar corrección de color o granulado para simular varios tipos de película. Preste especial atención a la iluminación y, durante el disparo, use trípodes y efectúe panorámicas lentas para crear la apariencia de haber utilizado una cámara de película pesada. Si presta atención a estos detalles conseguirá que su proyecto tenga una mayor apariencia de película.

Visualización del código de tiempo de origen de 24p

Al importar el material de archivo de 24p, Premiere Pro lo trata como material de archivo progresivo de 23,976 fps. Por ello, al trabajar con material de archivo de 24p en un proyecto de 24p, el código de tiempo se muestra como 24 fps. No obstante, la cámara graba y registra material de archivo de 24p en código de tiempo de fotograma no eliminado de 30 fps. Al registrar material de archivo de 24p para captura, se registran clips según el recuento del código de tiempo de la cámara de fotograma no eliminado de 30 fps.

Por ejemplo, un clip registrado para captura puede tener un punto de entrada de 00:01:00:28. No obstante, como clip sin conexión en un proyecto de 24p, el punto de entrada aparece como 00:01:00:23. Además, mezclar material de archivo de fotograma no eliminado con material de archivo de fotograma eliminado puede provocar diferencias mayores en la visualización del código de tiempo entre el proyecto y el clip, con los minutos, los segundos y todas las duraciones aparentemente desincronizadas. Recuerde estas discrepancias cuando edite.

Si utiliza código de tiempo de fotograma no eliminado de 30 fps para proyectos con material de archivo de 24p, Premiere Pro elimina cada quinto fotograma del recuento del código de tiempo del material de archivo de 24p. Al visualizar las propiedades del clip de 24p, la velocidad de fotograma se muestra como 23,976, pero la base de tiempo se muestra como 29,97. Si prefiere que se muestre el código de tiempo original del clip, realice una de las acciones siguientes:

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el clip en el panel Proyecto.
2. Seleccionar Modificar > Interpretar material de archivo > Usar velocidad de fotogramas de archivo.

Ir al principio

Inicio de una secuencia de dispositivo móvil

Puede editar vídeo para que se reproduzca en teléfonos móviles, reproductores multimedia portátiles y otros dispositivos portátiles. La forma más sencilla de empezar es seleccionar un ajuste preestablecido del proyecto que cumpla con los requisitos del dispositivo de destino. Cuando acabe de editar su película, utilice Adobe Media Encoder para codificarla con las características de audio y vídeo adecuadas para los dispositivos de destino.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - En la pantalla de bienvenida, haga clic en Nuevo proyecto.
   - Seleccione Archivo > Nuevo > Proyecto.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, haga clic en Aceptar.
3. En el cuadro de diálogo Secuencia nueva, seleccione la ficha Ajustes preestablecidos de secuencia.
4. Seleccione la carpeta de ajustes preestablecidos Móvil y Dispositivos. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para editar una película que solo se pretenda reproducir en dispositivos que admitan vídeo 3 GPP a tamaños de fotograma de 176 X 144 o 88 X 72, seleccione el ajuste preestablecido CIF, QCIF, QQCIF.
   - Para editar una película para distribuirla en Internet o en dispositivos móviles que puedan visualizar vídeo de 4:3 en tamaños de fotograma de 320 X 240 o 128 X 96, seleccione el ajuste preestablecido iPod, QVGA o Sub-QCIF.
5. Introduzca un nombre en el campo Nombre de secuencia y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Uso de varias secuencias

Un único proyecto puede contener varias secuencias. Diferentes secuencias de un mismo proyecto pueden tener ajustes diferentes. Se seleccionan los ajustes de cada secuencia durante su creación, pero algunos pueden cambiarse tras crear la secuencia.

- Para cambiar secuencias, haga clic en la ficha de la secuencia que desee utilizar en el monitor de programa o en el panel Línea de tiempo. La secuencia se convertirá en la ficha principal en ambos paneles.
- Para visualizar una secuencia en un panel Línea de tiempo separado, arrastre la ficha Secuencia fuera del panel a un área vacía. Presione Ctrl (Windows), o Comando (Mac OS) y arrastre un panel para que no se acople.
- Para abrir una secuencia en el monitor de origen, presione Ctrl o Comando y haga doble clic en la secuencia en el panel Proyecto. En el panel Línea de tiempo, presione Ctrl o Comando y haga doble clic en una secuencia anidada.

Ir al principio

Anidación de secuencias

Puede anidar secuencias dentro de secuencias, con cualquier profundidad, para crear agrupaciones y jerarquías complejas. Puede anidar una secuencia dentro de otra que tenga ajustes de base de tiempo, tamaño de fotogramas y proporciones de píxeles diferentes. Una secuencia anidada aparece como un clip de vídeo/audio vinculado único, aunque la secuencia de origen puede contener numerosas pistas de vídeo y de audio.

Puede seleccionar, mover, recortar y aplicar efectos a las secuencias anidadas como lo haría a cualquier otro clip. Todos los cambios que realice en la secuencia de origen se reflejarán en los ejemplos anidados creados a partir de ella.

La capacidad de anidar secuencias permite emplear una serie de técnicas de ahorro de tiempo y crear

efectos que, en otras circunstancias, serían difíciles o imposibles:

- Reutilizar secuencias. Cuando desee repetir una secuencia, particularmente una compleja, puede crearla una vez y, a continuación, simplemente anidarla en otra secuencia las veces que desee.
- Aplicar diferentes ajustes a copias de una secuencia. Por ejemplo, si desea que una secuencia se reproduzca de forma repetida pero con un efecto distinto cada vez, solo tiene que aplicar un efecto diferente a cada ejemplo de la secuencia anidada.
- Aumentar la eficacia del espacio de edición. Cree secuencias complejas con varias capas por separado; a continuación, agréguelas a la secuencia principal como un clip único. Esto no solo evita tener que mantener numerosas pistas en la secuencia principal, sino que también reduce potencialmente las oportunidades de mover clips accidentalmente durante la edición (con una probable pérdida de sincronización).
- Crear agrupaciones complejas y efectos anidados. Por ejemplo, aunque pueda aplicar únicamente una transición a un punto de edición, puede anidar secuencias y aplicar una nueva transición a cada clip anidado, creando transiciones dentro de transiciones. O bien, puede crear efectos imagen en imagen, en los que cada imagen es una secuencia anidada que contiene su propia serie de clips, transiciones y efectos.

Al anidar secuencias, tenga en cuenta lo siguiente:

- No se puede anidar una secuencia dentro de sí misma.
- No puede anidar una secuencia que contenga una pista de audio de 16 canales.
- Las secuencias anidadas pueden contener referencias a muchos clips, de forma que las acciones que impliquen a una secuencia anidada pueden precisar un tiempo de procesamiento adicional, ya que Premiere Pro aplica las acciones a todos los clips de los componentes.
- Una secuencia anidada siempre representa el estado actual de su origen. Si cambia el contenido de la secuencia de origen, esto se reflejará en el contenido de los ejemplos anidados. La duración no se ve afectada de forma directa.
- La duración inicial de un clip de una secuencia anidada está determinada por su origen. Esto incluye los espacios vacíos al inicio de la secuencia de origen, pero no el espacio vacío al final.
- Puede definir los puntos de entrada y de salida de una secuencia anidada al igual que lo haría con otros clips. El recorte de una secuencia anidada no afecta a la longitud de la secuencia de origen. Asimismo, un cambio posterior en la duración de la secuencia de origen no afectaría a la duración de los ejemplos anidados existentes. Para alargar los ejemplos anidados y revelar el material agregado a la secuencia de origen, utilice los métodos de recorte estándar. A la inversa, una secuencia de origen abreviada hace que el ejemplo anidado contenga vídeo en negro y audio en silencio (que puede necesitar recortar de la secuencia anidada).

Anidación de una secuencia en otra secuencia

- Arrastre una secuencia del panel Proyecto o del monitor de origen en la pista o pistas apropiadas de la secuencia activa o utilice cualquiera de los métodos de edición para agregar un clip.

  Nota: *No es necesario procesar el audio antes de editar una secuencia anidada.*

Creación de una secuencia anidada desde una selección de clips

1. En una secuencia, seleccione uno o más clips que desee enviar a una secuencia anidada.
2. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Clip > Anidar.
- Haga clic con el botón secundario del ratón en la selección y seleccione Anidar.

Premiere Pro corta los clips seleccionados de la secuencia, envía los clips seleccionados a una nueva secuencia y anida la nueva secuencia en la secuencia original, empezando en la ubicación del primer clip seleccionado.

Apertura del origen de una secuencia anidada

- Haga doble clic en un clip de secuencia anidada. El origen de la secuencia anidada se convertirá en la secuencia activa.

Revelación de un fotograma de origen de una secuencia anidada

Si desea revelar un clip en una secuencia anidada (por ejemplo, para editarlo), puede abrir de forma rápida la secuencia de origen en el fotograma exacto que desee revelar.

1. En el panel Línea de tiempo, establezca como destino la pista en la que se encuentra una secuencia anidada haciendo clic en la cabecera de esa pista. Si establece como destino varias pistas, la pista de destino superior se utilizará para seleccionar la secuencia anidada.
2. Arrastre el cabezal de reproducción al fotograma de la secuencia anidada que desea mostrar en su secuencia original.
3. Pulse Ctrl + Mayús + F (Windows) o Mayús + T (Mac OS) para abrir la secuencia de origen en el panel Línea de tiempo, con el cabezal de reproducción en el fotograma especificado en la secuencia anidada.
4. Haga doble clic en el clip donde está el cabezal de reproducción para abrir el clip en el Monitor de origen.

Ir al principio

Adjuntar archivos de subtítulos opcionales

Para adjuntar un archivo de datos de subtítulos opcionales a una secuencia, consulte Flujo de subtítulos opcionales en Premiere Pro.

Edición desde secuencias cargadas en el Monitor de origen

Premiere Pro permite cargar secuencias en el Monitor de origen y editarlas en el panel Línea de tiempo manteniendo los clips originales de todas las pistas intactos. De esta forma, la secuencia no se convierten en un único clip de secuencia anidada. Ahora puede utilizar segmentos de otras secuencias que contienen clips individuales de origen, puntos de edición, transiciones y efectos, de manera similar a las funciones copiar y pegar.

Ir al principio

Uso de Anidar secuencia de origen

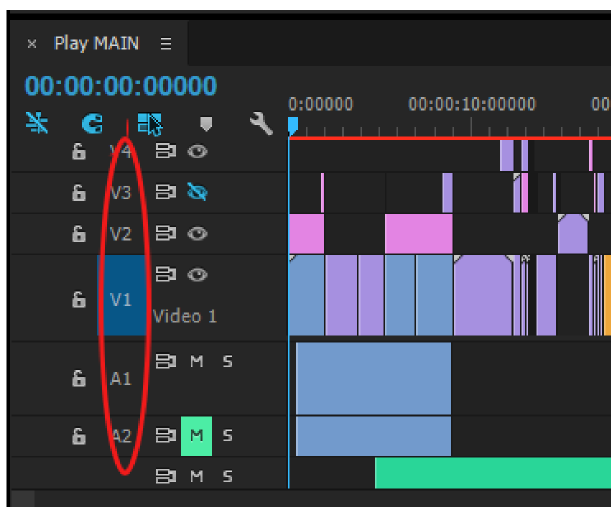
Utilice la opción Anidar secuencia de origen del menú contextual Indicador de origen para controlar cómo se editan las secuencias de origen en la secuencia actual. Anule la opción para editar secuencias de origen en la secuencia actual con clips individuales en varias pistas, puntos de edición, y transiciones. Este tipo de edición se asemeja la operación de copiar y pegar. Active la opción para editar secuencias de origen en la secuencia actual como un clip de secuencia anidada.

Como las secuencias pueden contener varias pistas de vídeo, los indicadores de origen de las cabeceras de las pistas de la Línea de tiempo muestran todas las pistas de origen, incluidas varias pistas de vídeo. Es posible elegir las pistas de vídeo para editar en la línea de tiempo al cargar una secuencia en el Monitor de origen.

Las pistas de la secuencia de origen (incluso las pistas vacías) están disponibles como pistas de origen en el compartimento de revisión cuando la secuencia se carga en el Monitor de origen. Además, editar un segmento vacío desde la secuencia de origen en otra secuencia no afecta a la secuencia de destino.

Ejemplo

A continuación, se muestra un ejemplo de una secuencia que contiene tres pistas de vídeo y cuatro pistas de audio cargadas en el Monitor de origen. Las pistas de origen se ven en la columna indicadora de origen de la Línea de tiempo (izquierda).



Edición de secuencias de origen

Notas importantes

- Se pueden reorganizar los indicadores de origen. Premiere Pro recuerda la última disposición (orden de parche), tal como lo hace con los clips normales.
- Premiere Pro muestra todas las pistas de origen en la secuencia que se carga en el Monitor de origen.
- Durante la edición con arrastre, Premiere Pro ignora el destino de pista y permite colocar los clips en cualquier pista.
- Es posible cargar una secuencia que contenga un clip de secuencia anidada en el Monitor de origen. La secuencia continúa siendo un clip de secuencia anidada cuando se edita en una secuencia diferente.
- Premiere Pro copia los efectos y las transiciones de los clips de origen a la secuencia de destino, junto con los clips.

Palabras clave: Secuencias de origen, destino de pista, edición de secuencias, editar secuencias, pistas de origen, indicador de pista de origen, edición de arrastrar y soltar

---

Reorganización de clips en una secuencia

Ir al principio

Desplazamiento de clips

Puede poner los clips en orden de reproducción para crear una secuencia en un panel Línea de tiempo. También puede cambiar el orden de los clips cuando estén en dicho panel, reemplazarlos, eliminarlos o insertar clips adicionales.

Movimiento de clips en un panel Línea de tiempo

Puede arrastrar un clip y colocarlo en un punto vacío o ajustarlo a otro clip. También puede insertar y sobrescribir los clips que mueva. Observe el rectángulo translúcido que representa la duración del clip a medida que lo arrastra. Para mover varios clips, seleccione un rango de clips o mueva un grupo de clips. Una información sobre herramientas mostrará el tiempo desplazado a medida que arrastra el clip. La ventana muestra un número negativo si arrastra el clip hacia el principio de la secuencia y un número positivo si lo arrastra hacia el final.

Sobrescribir es el modo predefinido y está indicado con el icono Sobrescribir al arrastrar clips. Si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras suelta un clip, se realiza una edición de inserción. El icono Insertar aparece cuando arrastra clips mientras presiona Control (Windows) o Comando (Mac OS).

Deforma predeterminada, puede cambiar la ubicación de la pista de cada parte de un clip, audio o vídeo si la arrastra. La otra parte permanecerá en su posición original. Puede cambiar este comportamiento si pulsa Mayús mientras arrastra o si arrastra de forma vertical por encima de la barra que separa las pistas de vídeo de las de audio. Cuando arrastra parte de un clip de forma vertical a una nueva pista, se ajustará a su ubicación de tiempo original en la pista nueva si Ajustar está activado.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Para mover la parte de audio de un clip a una pista diferente, arrástrela verticalmente a la pista de audio de destino.
  - Para mover la parte de vídeo de un clip a una pista diferente, arrástrela verticalmente a la pista de vídeo de destino.
  - Para mover la parte de vídeo de un clip a Vídeo 1 y la parte de audio a otra pista de audio, arrastre la parte de vídeo hacia abajo por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. La parte de vídeo permanecerá en Vídeo 1, mientras que la parte de audio se colocará en la pista de audio en la que la haya soltado.

- Para mover la parte de audio de un clip a Audio 1 y la parte de vídeo a otra pista de vídeo, arrastre la parte de audio hacia arriba por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. La parte de audio permanecerá en Audio 1, mientras que la parte de vídeo se colocará en la pista de vídeo en la que la haya soltado.
- Para colocar las partes de vídeo y de audio de un clip en las pistas que especifique, arrastre la parte de vídeo a la pista de vídeo de destino. Mantenga pulsada Mayús. La parte de vídeo se posicionará en la pista de vídeo especificada. Continúe manteniendo pulsada Mayús y arrastre hacia abajo por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. Suelte el ratón y Mayús cuando la parte de audio del clip esté encima de la pista de audio de destino.
- Para sobrescribir otros clips, arrastre uno o más clips y suéltelos en la pista en la que estén ubicados los otros clips.
- Para mover solo una pista de un clips enlazado, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la parte del clip, audio o vídeo que desee mover. No es necesario mantener pulsadas las teclas Alt (Windows) u Opción (Mac OS) tras iniciar la edición. El audio y el vídeo perderán sincronización.
- Para insertar, arrastre uno o más clips y presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) al tiempo que suelta el botón del ratón y coloca el clip o los clips en una nueva ubicación. Los clips de todas las pistas a la derecha del punto de inserción se desplazan a la derecha de los clips insertados. Queda un espacio en la pista de la que haya movido los clips insertados.

Movimiento de clips con el teclado

Puede modificar la posición de un clip de una secuencia si escribe el número de fotogramas que desea mover.

1. Seleccione el clip en la secuencia.
2. En el teclado numérico, con Bloq Num activado, escriba **+** (más) y el número de fotogramas que desee mover el clip hacia la derecha o escriba **-** (menos) y el número de fotogramas que desee mover el clip hacia la izquierda. A continuación, presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

   Si hay espacios entre los clips, se rellenarán primero. A continuación, el clip seleccionado sobrescribe los clips adyacentes en el número de fotogramas que quede.

Movimiento de clips a una pista distinta

- Arrastre la parte de audio o la parte de vídeo de una clip hacia arriba o hacia abajo hasta la pista que desee. Solo se moverá hasta la nueva pista la parte del clip que arrastre.

Nota: *Cuando arrastre audio, puede soltarlo en la siguiente pista compatible o, si no la hay (por ejemplo, si está arrastrando audio estéreo y solo hay una pista mono), se creará una nueva.*

- Puede utilizar los métodos abreviados de teclado para mover los clips a una pista diferente: Empujar la selección de clip hacia arriba y Empujar la selección de clip hacia abajo.
  Seleccione uno o más clips en el panel Línea de tiempo y use uno de estos comandos para mover los clips a una pista nueva. Los clips seleccionados mueven una pista de en dirección vertical si todos los clips seleccionados se pueden mover; de lo contrario, no se mueve ningún clip. Todos los clips mantienen el mismo tiempo de inicio y fin horizontalmente.

  Si se mueven los clips de vídeo hacia arriba, aumenta el número de pista (por ejemplo, de V2 a V3), mientras que si se mueven los clips de audio hacia arriba, se reduce el número de pista (por ejemplo, de A2 a A1). Si se mueven hacia abajo, se reduce el

número de las pistas de vídeo y aumenta el número de las pistas de audio. Si mueve un clip más allá de las pistas actuales, se agregará una nueva pista.

El comando no moverá ningún clip en los casos siguientes:

- Si el desplazamiento colocaría el clip antes de la pista 1 (por ejemplo, no puede mover un clip de Vídeo 1 a una pista inferior o mover un clip de Audio 1 a una pista superior). Si intenta mover un clip de esta manera, aparecerá una información sobre herramientas en el centro del panel Línea de tiempo: “Límite de medios en V1” o “Límite de medios en A1”.
- Si el desplazamiento colocaría el clip en una pista bloqueada. Si intenta mover un clip de esta manera, aparecerá una información sobre herramientas que indica “Límite de medios” en la pista que no se puede mover debido a una pista bloqueada adyacente.

Nota: *Un clip puede sobrescribir cualquier parte de otro clip de la pista a la que se está desplazando. Si desea mover un clip a una pista diferente sin sobrescribir otros clips, arrastre el clip hasta la nueva pista en lugar de utilizar métodos abreviados de teclado.*

Reorganización de los clips en un panel Línea de tiempo

Una variación útil de las ediciones de inserción y sobrescritura en un panel Línea de tiempo es la conocida como *edición de reorganización.* La edición de reorganización extrae un clip y lo inserta en su nueva ubicación. Sin embargo, solo se desplazarán los clips de la pista de destino; los clips de las restantes pistas no se verán afectados. Esta técnica permite cambiar rápidamente el orden de los clips en una secuencia, una tarea que, en otras circunstancias, precisaría pasos adicionales. Al realizar una edición de reorganización, aparece el icono Reorganizar.

- Arrastre; a continuación, presione Ctrl + Alt (Windows) o Comando + Opción (Mac OS) al soltarlo en la nueva ubicación.

  Al presionar Control + Alt (Windows) o Comando + Opción (Mac OS), aparece el icono Reorganizar. Si suelta el clip se realizará una edición de inserción que únicamente desplazará los clips de las pistas de destino.

Ir al principio

División o corte de uno o más clips con la herramienta Cuchilla

Puede utilizar la herramienta Cuchilla para cortar un clip en dos clips o para realizar cortes en clips en varias pistas a la vez. Si divide un clip, se creará un ejemplo nuevo e independiente del clip original, así como de cualquier clip vinculado. Los clips resultantes son versiones completas del clip original pero con puntos de entrada y de salida diferentes.

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Para dividir un clip único o un clip vinculado, seleccione la herramienta Cuchilla y haga clic en el punto de la secuencia en el que desee dividir el clip.
  - Para dividir únicamente la parte de audio o de vídeo de los clips vinculados, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic con la herramienta Cuchilla.
  - Para dividir clips en las pistas de destino, haga clic en las cabeceras de las pistas deseadas para seleccionarlas. Coloque el cabezal de reproducción donde desee dividir el clip o los clips y seleccione Secuencia > Agregar Edición. Como alternativa, presione Ctrl+K (Windows) o Comando+K (Mac OS).
  - Para dividir los clips en todas las pistas menos las bloqueadas, bloquee las pistas que contengan un clip que no desee dividir. Seleccione Secuencia > Agregar edición a todas las pistas. Presione Ctrl+Mayús+K (Windows) o Comando+Mayús+K (Mac OS). También puede presionar Mayús y haga clic con la herramienta Cuchilla para dividir todas las pistas en el mismo punto de un panel Línea de tiempo.

  Si desea cambiar la configuración de los efectos con el tiempo, no es necesario que divida el clip; en su lugar, puede aplicar fotogramas clave a un único clip.

- Para mostrar u ocultar las uniones mediante ediciones, elija Secuencia > Mostrar mediante ediciones.
  Cuando esta opción está activada, se muestran todas las uniones mediante ediciones en una secuencia con pequeños triángulos blancos que indican dichas ediciones.

  Para unir mediante ediciones:

- Seleccione una unión mediante ediciones y seleccione Edición > Borrar.
- Seleccione una unión mediante ediciones y presione las teclas Retroceso o Supr.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control y haga clic en un punto de edición y elija > Unir mediante ediciones desde el menú contextual.

Para quitar clips completos, seleccione uno o más clips en la secuencia y presione Eliminar.

Ir al principio

Elevación y pegado de fotogramas

Puede quitar o *levantar* fotogramas de un área especificada de una o más pistas de una secuencia y dejar un espacio en su lugar. El área se especifica con los puntos de entrada y salida de la secuencia. Si solo aparece una parte del clip entre los puntos de entrada y salida de la secuencia, esa parte se levantará de la secuencia y el resto del clip permanecerá. A continuación, puede pegar los fotogramas levantados en cualquier lugar de la secuencia.

1. Utilice los controles del Monitor de programa para especificar los puntos de entrada y salida de las secuencia.
2. En la Línea de tiempo, haga clic en las cabeceras de las pistas de las que quiera levantar fotogramas para establecerlas como destino.
3. En el Monitor de programa, haga clic en el botón Levantar .

   Los fotogramas levantados se colocan en el portapapeles del sistema.
4. Haga clic en la cabecera de la pista en la que desee pegar los fotogramas para establecerla como destino.
5. Mueva el cabezal de reproducción a la ubicación en la que desee pegar los fotogramas levantados.
6. Seleccione Edición > Pegar.

Ir al principio

Extracción y pegado de fotogramas

Puede extraer fotogramas de un área especificada de una o más pistas de una secuencia sin dejar un espacio en su lugar. El área se especifica con los puntos de entrada y salida de la secuencia. Si solo aparece parte del clip entre los puntos de entrada y salida de la secuencia, Premiere Pro solo extraerá la parte del clip que está en la secuencia. Tras extraer fotogramas, puede pegarlos en cualquier lugar de una secuencia.

1. Utilice los controles del Monitor de programa para especificar los puntos de entrada y salida de las secuencia.
2. En la Línea de tiempo, haga clic en las cabeceras de las pistas de las que quiera extraer fotogramas para establecerlas como destino.
3. Haga clic en los cuadros de sincronización de bloqueo de las cabeceras de todas las pistas que desee desplazar al cerrar el espacio. Los clips de las pistas con la sincronización de bloqueo deshabilitada no se moverán.

4. En el Monitor de programa, haga clic en el botón Extraer .

   Los fotogramas extraídos se colocan en el portapapeles del sistema.

5. Haga clic en la cabecera de la pista en la que desee pegar los fotogramas extraídos para establecerla como destino.

6. Mueva el cabezal de reproducción a la ubicación en la que desee pegar los fotogramas extraídos.

7. Seleccione Edición > Pegar.

Ir al principio

Eliminación de clips y cierre simultáneo de espacios

Cuando elimina un clip, puede cerrar el espacio que queda al mismo tiempo. Esto se denomina eliminación de rizo.

1. En la secuencia, seleccione el clip o los clips que desee eliminar. Para seleccionar más de un clip, presione Mayúsculas mientras hace clip en los clips o arrastre un recuadro sobre ellos.

2. Seleccione Edición > Eliminar rizo.

   Nota: *Si selecciona la casilla de verificación **Desplazar clips que se superpongan al punto de recorte durante el recorte de rizo** en el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias > Recortar), los elementos de pista superpuestos se desplazan durante la eliminación de rizo.*

Ir al principio

Eliminación de espacios entre clips

Cuando elimina el espacio entre clips en una Línea de tiempo, todos los clips de las pistas desbloqueadas se desplazan en función de la duración del espacio. Para evitar que una pista se desplace durante la eliminación de rizo (o durante una edición de inserción o extracción), bloquéela o seleccione la casilla de verificación **Desplazar clips que se superpongan al punto de recorte durante el recorte de rizo** en el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias > Recortar). Los elementos de pista superpuestos se desplazan durante una eliminación de rizo. También puede desactivar la sincronización de bloqueo en las pistas que no desee desplazar.

- En una Línea de tiempo, realice una de las acciones siguientes:
  - Haga clic con el botón secundario (Windows) o presione Ctrl (Mac OS) y haga clic en el espacio entre dos clips y seleccione Eliminar rizo.
  - Seleccione el espacio entre dos clips y seleccione Edición > Eliminar rizo.
  - Seleccione el espacio entre dos clips y presione Eliminar.
  - Para buscar más espacios en la secuencia, consulte Búsqueda de espacios en secuencias y pistas.

  Si el comando Eliminar rizo no funciona, es posible que sea necesario volver a bloquear las pistas que contienen clips problemáticos a lo largo del punto de edición.

Ir al principio

Búsqueda de espacios en secuencias y pistas

Se pueden buscar espacios de al menos un fotograma en una secuencia o en una pista concreta de una secuencia. Seleccione Secuencia > Ir a espacio y elija una de las siguientes opciones:

Siguiente en la secuencia Busca el siguiente espacio a la derecha del CTI que extiende todas las pistas.

Antes en la secuencia Busca el siguiente espacio a la izquierda del CTI que extiende todas las pistas.

Si se seleccionan una o varias pistas de destino, también se puede elegir una de las siguientes opciones:

Siguiente en la pista Busca el siguiente espacio a la derecha del CTI en las pistas seleccionadas.

Anterior en la pista Busca el siguiente espacio a la izquierda del CTI en las pistas seleccionadas.

El CTI se mueve a la posición del espacio siguiente o anterior. El nivel de zoom de la línea de tiempo no cambia, aunque el espacio no esté visible en la ampliación actual.

Nota: *Una vez que Premiere Pro encuentra el último espacio, si se selecciona Siguiente en la secuencia o Siguiente en la pista no se realiza ninguna operación. Del mismo modo, una vez que Premiere Pro encuentra el primer espacio, si se selecciona Siguiente en la secuencia o Siguiente en la pista no se realiza ninguna operación.*

Ir al principio

Copia y pegado en el cabezal de reproducción

Puede copiar y pegar uno o más clips a la vez. Se mantendrá el espacio relativo de los clips (tanto el espacio horizontal en el tiempo como el espacio vertical en las pistas). Solo podrá pegar y pegar inserciones de copias de clips en las pistas seleccionadas en primer lugar, en cualquier ubicación de cabezal de reproducción.

1. Seleccione uno o más clips en la secuencia y elija Edición > Copiar.
2. Haga clic en una o varias pistas que desee establecer como destino en el área de cabecera de la pista de una panel Línea de tiempo.
3. En un panel Línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de la secuencia en el que desee pegar una copia de los clips.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para sobrescribir los clips pegados, elija Edición > Pegar.
   - Para insertar los clips pegados, elija Edición > Pegar inserción.

   Los clips se pegan en la secuencia y el cabezal de reproducción salta al final de los clips pegados.

Ir al principio

Copia y pegado de clips mediante el arrastre en la línea de tiempo

Puede copiar y pegar los clips manteniendo presionada una tecla modificadora y arrastrándolos a un lugar diferente en la línea de tiempo.

Para copiar y pegar clips a un nuevo lugar en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).
2. Seleccione uno o más clips en la secuencia y, a continuación, arrástrelos a una nueva ubicación en la línea de tiempo. Se pueden arrastrar horizontal o verticalmente.

   Después de colocar los clips en una nueva ubicación, se duplican.

   Al arrastrar clips con la tecla modificadora Alt u Opción en la línea de tiempo, puede hacer lo siguiente:

- Puede duplicar la parte de audio o de vídeo de los clips si presiona Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y hace clic en los clips y, a continuación, los arrastra a un nuevo lugar en la línea de tiempo.
- Puede mantener presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra para copiar y pegar clips a un nuevo lugar en la línea de tiempo.
- Si ya hay un clip seleccionado, al hacer clic en tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) no se seleccionará la parte de audio o de vídeo de un clip, primero se debe anular la selección del clip.

Ir al principio

Eliminación de todos los clips de una pista

1. Seleccione la herramienta Seleccionar pista .
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para eliminar tanto el audio como el vídeo de los clips vinculados, haga clic en el primer clip de la pista.
   - Para eliminar únicamente los clips de una pista y no los clips vinculados, presione Alt (Windows) u opción (Mac OS) y haga clic en los clips de la pista.
3. Presione Eliminar.

   Nota: *También se puede eliminar una pista junto con todo su contenido. Consulte Uso de las pistas.*

Adobe también recomienda

- Definición o eliminación de los puntos de entrada y salida de una secuencia
- Definición de pistas como destino
- Copia y pegado de efectos de clips

Uso de clips en una secuencia

Ir al principio

Búsqueda de un clip en cualquier secuencia con uso del clip

Nota: *También se puede ver el número de veces que se ha utilizado un clip si se hace visible la columna Uso del vídeo en el panel Proyecto. Para obtener más información, consulte Adición de una columna*

Con el menú Uso del clip, se puede ver si cualquier clip del panel Proyecto se ha utilizado en un proyecto, el número de usos y la ubicación de cada uso. El triángulo Uso del clip aparece junto al visor de miniaturas únicamente si los clips seleccionados se han utilizado en una secuencia.

1. Seleccione un clip en el panel Proyecto.
2. En la parte superior del panel Proyecto, junto a la miniatura del clip, haga clic en el triángulo Uso del clip en la línea Película junto a la proporción de píxeles.

   Un menú emergente mostrará la ubicación del código de tiempo para el clip para cualquier secuencia en la que se utilice.
3. Haga clic en la ubicación deseada.

   El panel de la secuencia deseado se moverá hacia adelante y el cabezal de reproducción irá a la ubicación del clip.

Ir al principio

Visualización del origen de un clip de secuencia en el panel Proyecto

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en un clip de una secuencia y seleccione Mostrar en proyecto.

Ir al principio

Selección de uno o más clips

Si desea realizar una acción que afecte a un clip como unidad, como puede ser aplicar un efecto, eliminar un clip o mover un clip en el tiempo, seleccione primero un clip en un panel Línea de tiempo. El panel Herramientas contiene herramientas de selección que pueden realizar diversas tareas de selección.

Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un solo clip, utilice la herramienta Selección y haga clic en un clip de un panel Línea de tiempo.
- Para seleccionar únicamente la parte de audio o de vídeo de un clip, utilice la herramienta Selección y presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la parte que desee.
- Para seleccionar varios clips haciendo clic, utilice la herramienta Selección , presione Mayús y haga clic en cada clip que desee seleccionar. (Para anular la selección de un clip, haga clic y mantenga pulsada la tecla Mayús.)

- Para seleccionar un rango de clips, haga clic en un área vacía de la secuencia bajo la regla de tiempo y, a continuación, arrastre un rectángulo (selección de recuadro) que incluya cualquier parte de los clips que desee seleccionar.
- Para agregar o quitar un rango de clips de la selección actual, arrastre un cuadro alrededor de los clips mientras pulsa la tecla Mayús. Si presiona Mayús y arrastra un recuadro que incluya los clips no seleccionados, los agregará a la selección actual. Si presiona Mayús y arrastra un recuadro que incluya los clips seleccionados, eliminará la selección.
- Para seleccionar todos los clips que existen durante y después de un tiempo determinado en una pista, seleccione la herramienta Seleccionar pista y haga clic en el clip al inicio del intervalo de tiempo que desee seleccionar. Presione Mayús y haga clic con la herramienta para seleccionar clips en todas las pistas.
- Para seleccionar clips en una pista de forma independiente del vídeo o del audio vinculado, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic utilizando la herramienta Seleccionar pista .
- En Premiere Pro CC, utilice los comandos Seleccionar clip siguiente o Seleccionar clip anterior para seleccionar clips en las pistas de destino en la ubicación actual del cabezal de reproducción. Estos comandos de teclado deben establecerse en el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado antes de utilizarlos.
- En Premiere Pro CC, utilice el comando Seleccionar de entrada a salida para seleccionar clips en función de los puntos de entrada y de salida de las pistas de destino. Este comando de teclado debe establecerse en el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado antes de utilizarlo.

Ir al principio

Activación o desactivación de un clip

Puede deshabilitar un clip mientras prueba una idea de edición diferente o para acortar el tiempo de procesamiento cuando trabaje en un proyecto complejo. Los clips deshabilitados no aparecerán en el monitor de programa ni en el archivo de previsualización o de vídeo que exporte. Siempre que no haya bloqueado la pista que contenga un clip deshabilitado, podrá continuar realizando cambios en ella. Si desea deshabilitar todos los clips de la misma pista, excluya en su lugar la totalidad de la pista. Consulte Selección de pistas de destino.

- Seleccione uno o más clips en un panel Línea de tiempo y elija Clip > Habilitar. La marca de verificación al lado del comando indicará que el clip seleccionado está habilitado. Los clips deshabilitados aparecerán atenuados en un panel Línea de tiempo.

Ya que activar y editar clips es una tarea usual para editores, le recomendamos que cree un método abreviado de teclado para esta tarea. Consulte Personalización o carga de métodos abreviados de teclado.

Ir al principio

Agrupación de clips

Se pueden *agrupar* varios clips de forma que pueda moverlos, deshabilitarlos, copiarlos o eliminarlos de forma conjunta. Al agrupar un clip vinculado con otros clips, se incluirán tanto las pistas de audio como las de vídeo.

No se pueden aplicar comandos de clips, como Velocidad, ni efectos al grupo, si bien se pueden seleccionar clips individuales dentro del grupo y aplicar los efectos.

Se pueden recortar los bordes exteriores del grupo (el encabezado del primer clip del grupo o el final del último clip), aunque no podrá recortar ninguno de los puntos de entrada ni de salida interiores.

- Para agrupar clips, seleccione varios clips y elija Clip > Agrupar.
- Para desagrupar clips, seleccione un grupo de clips y elija Clip > Desagrupar.
- Para seleccionar uno o más clips de un grupo de clips, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en un solo clip de un grupo. Presione Mayús + Alt (Windows) o Mayús + Opción (Mac OS) para seleccionar otros clips de un grupo.

Ir al principio

Ajuste de clips

Para que sea más sencillo alinear clips entre sí o con respecto a determinados puntos en el tiempo, puede activar la característica de ajuste. Con Ajustar habilitado, cuando se mueve un clip, automáticamente se alinea, o ajusta, con el borde de otro clip, con un marcador, con el principio y el final de la regla de tiempo o con el cabezal de reproducción. Cuando arrastre una parte del clip verticalmente a otra pista, ajustará su ubicación de tiempo original a la nueva pista. El ajuste también ayuda a comprobar que no se realiza inadvertidamente una edición de inserción o sobrescritura mientras se arrastra el clip. Mientras arrastra los clips, aparecerá una línea vertical con flechas que indica el momento en el que los clips se alinean.

Activación o desactivación de la característica de ajuste

- En la parte superior izquierda de un panel Línea de tiempo, bajo la ficha Secuencia, haga clic en el botón Ajustar para seleccionarlo. Haga clic de nuevo para deseleccionarlo.

Ajuste de un clip a un borde, marcador o cabezal de reproducción de otro clip

1. Compruebe que el botón Ajustar esté seleccionado en un panel Línea de tiempo.
2. Arrastre el borde de un clip junto al borde, al marcador o al cabezal de reproducción de otro clip. Aparecerá una línea vertical cuando se produzca la alineación.

   La característica de ajuste se puede conmutar si se utiliza un método abreviado del teclado (S) durante una operación de edición, como el movimiento o recorte de un clip.

Procesamiento y previsualización de secuencias

Premiere Pro intenta reproducir cualquier secuencia en tiempo real y a la velocidad de fotograma completa. Normalmente, se consigue para todas las secciones que no necesitan procesarse o para las que Premiere Pro ya tenga archivos de previsualización procesados. Sin embargo, no siempre es posible la reproducción en tiempo real con una velocidad de fotograma completa para las secciones complejas sin archivos de previsualización, es decir, secciones sin procesar.

Para reproducir secciones complejas en tiempo real y con una velocidad de fotograma completa, puede ser que primero tenga que procesar archivos de previsualización para esas secciones. Premiere Pro marca las secciones sin procesar de una secuencia con barras de procesamiento de colores. Una barra de procesamiento roja en la regla de tiempo de una secuencia indica una sección sin procesar que probablemente debe procesarse para poder reproducirse en tiempo real y con la velocidad de fotograma completa. Una barra de procesamiento amarilla indica una sección sin procesar que probablemente no debe procesarse para poder reproducirse en tiempo real y con la velocidad de fotograma completa. Sin importar su calidad de previsualización, las secciones con barras de procesamiento rojas o amarillas deberían procesarse antes de exportarlas a una cinta. Una barra de procesamiento verde indica una sección que ya tiene archivos de previsualización procesados.

Las secuencias hacen referencia a los archivos de previsualización de manera muy similar a los medios de origen. Si se mueven o se eliminan archivos de previsualización en el explorador de archivos de Windows o Mac en lugar de hacerlo en el panel Proyecto, se le solicitará que busque u omita los archivos de previsualización la siguiente vez que abra el proyecto.

Puede personalizar un ajuste preestablecido de secuencias para que se pueda previsualizar el material de archivo de 10 bits sin comprimir o el de 8 bits sin comprimir. Para obtener más información, consulte Creación de un proyecto mediante la reproducción de vídeo sin comprimir.

Esta pregunta frecuente en los foros de Adobe describe lo que podría significar la barra roja o amarilla en una secuencia.

Consulte este artículo para obtener más información sobre qué significan las barras de procesamiento roja, amarilla y verde y cuál es su relación con la reproducción y el procesamiento de previsualizaciones.

Ir al principio

Definición del área de trabajo de procesamiento

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Arrastre la barra del área de trabajo sobre la sección que desea previsualizar. Compruebe que arrastra la barra del área de trabajo desde el centro con textura; en caso contrario, señalará el cabezal de reproducción.

- Arrastre los marcadores del área de trabajo (en cada extremo de la barra del área de trabajo) para especificar el inicio y el final del área de trabajo.
- Sitúe el cabezal de reproducción y presione Alt + [(Windows) u Opción + [(Mac OS) para definir el inicio del área de trabajo.
- Sitúe el cabezal de reproducción y presione Alt +] (Windows) u Opción +] (Mac OS) para definir el final del área de trabajo.
- Haga doble clic en la barra del área de trabajo para redimensionarla al ancho de la regla de tiempo o a la longitud de la secuencia completa, lo que sea más corto. Para definir la secuencia entera como área de trabajo, toda ella debe estar visible en el panel Línea de tiempo.

  Al configurar la barra del área de trabajo para definir un área para el procesamiento, aparecerán las opciones correspondientes en el menú Secuencia: Procesar efectos en el área de trabajo y Procesar toda el área de trabajo. También hay disponible un comando Eliminar archivos de procesamiento del área de trabajo. Estas opciones no aparecen en el menú Secuencia si no está activada la barra del área de trabajo.

Nota: *Coloque el puntero sobre la barra del área de trabajo para mostrar la información sobre herramientas que indica los códigos de tiempo de inicio y de fin, y la duración de la barra del área de trabajo.*

Ir al principio

Definición del área de el procesamiento con los puntos de entrada y de salida

- Puede marcar los puntos de entrada y de salida para definir un área para su procesamiento:
  - Marque puntos de entrada y salida para el área de la secuencia que se va a procesar.

    Al marcar puntos de entrada y de salida para definir un área de procesamiento, aparecerán opciones correspondientes en el menú Secuencia: Procesar efectos de entrada a salida y Procesar de entrada a salida. También hay disponible un comando Eliminar archivos de procesamiento de entrada a salida Estas opciones no aparecen en el menú Secuencia si está activada la barra del área de trabajo.

Ir al principio

Procesamiento de un archivo de previsualización para una sección de una secuencia

Es posible procesar cualquier parte de una secuencia situada en una barra de procesamiento roja. También es posible establecer puntos de entrada y de salida para definir una sección de la secuencia que desea procesar.

Procese un archivo de previsualización para una sección de una secuencia mediante la definición de los puntos de entrada y de salida:

1. Defina los puntos de entrada y de salida para marcar el área que desea previsualizar.
2. Seleccione Secuencia y una de las opciones siguientes:

   Procesar efectos de entrada a salida Procesa las secciones de las pistas de vídeo que estén dentro de los puntos de entrada y salida y que contengan una barra de procesamiento roja. Como alternativa, presione Intro.

   Procesar de entrada a salida Procesa las secciones de las pistas de vídeo que estén dentro de los puntos de entrada y salida y que contengan una barra de procesamiento roja o amarilla.

Procesar audio Procesa un archivo de previsualización para las secciones de las pistas de audio que estén dentro del área de trabajo.

***Nota:** Puede configurar Premiere Pro para que procese las pistas de audio cuando procese las pistas de vídeo. Para obtener más información, consulte Procesamiento de audio al procesar vídeo.*

El tiempo de procesamiento dependerá de los recursos del sistema y de la complejidad del segmento.

Estas opciones no están disponibles si el área de trabajo está activada.

Para maximizar la calidad de movimiento de los archivos de previsualización procesados, seleccione la opción Máxima calidad de procesamiento en Ajustes de secuencia. Para obtener más información, consulte Ajustes.

Ir al principio

Procesamiento de audio al procesar vídeo

De forma predeterminada, Premiere Pro no procesa pistas de audio cuando selecciona Secuencia > Procesar efectos en área de trabajo o Secuencia > Procesar toda el área de trabajo. Sin embargo, la reproducción se puede ver afectada cuando el rendimiento del disco duro no puede mantener el flujo al mezclar varios canales de audio y audio en una secuencia compleja. Puede cambiar esta opción predeterminada para que Premiere Pro procese automáticamente las previsualizaciones de audio cuando procesa las previsualizaciones de vídeo.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. Seleccione o anule la selección de Procesar audio al procesar el vídeo.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Uso de archivos de previsualización

Al procesar las previsualizaciones, Premiere Pro crea archivos en el disco duro. Estos archivos de previsualización contienen los resultados de cualquier efecto que Premiere Pro haya procesado durante una previsualización. Si previsualiza la misma área de trabajo más de una vez sin realizar cambios, Premiere Pro reproducirá de forma instantánea los archivos de previsualización en lugar de volver a procesar la secuencia. Premiere Pro almacena los archivos de previsualización en una carpeta que puede especificarse. De forma similar, la previsualización de archivos puede hacer que se gane tiempo cuando se exporta el programa de vídeo final utilizando los efectos procesados ya almacenados.

***Nota:** Adobe Media Encoder no usa automáticamente los archivos de previsualización de Premiere Pro para su codificación. Para usar los archivos de previsualización de Premiere Pro, debe seleccionar la opción Usar previsualizaciones en Adobe Media Encoder para cada proceso de codificación.*

Para ahorrar tiempo, Premiere Pro mantiene los archivos de previsualización existentes siempre que sea posible. Los archivos de previsualización se mueven junto al segmento asociado de una secuencia a medida que se edita el proyecto. Cuando se cambia un segmento de una secuencia, Premiere Pro recorta de forma automática el archivo de previsualización correspondiente y guarda el resto del segmento sin modificar.

Cuando haya terminado un proyecto, elimine los para liberar espacio en el disco.

Uso de archivos de previsualización durante el procesamiento

- En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, seleccione Usar previsualizaciones.

Eliminación de archivos de previsualización

1. En un panel Línea de tiempo activo, realice una de las acciones siguientes:

   - Para eliminar los archivos de procesamiento solo para un grupo de clips, ajuste la barra del área de trabajo para que solo cubra el grupo deseado. A continuación, seleccione Secuencia > Eliminar archivos de procesamiento del área de trabajo. Los archivos de previsualización que estén relacionados con el clip del área de trabajo se eliminarán.
   - Para eliminar todos los archivos de previsualización de una secuencia, seleccione Secuencia > Eliminar archivos de procesamiento.

   Puede definir un método abreviado de teclado para Eliminar archivos de procesamiento y Eliminar archivos de procesamiento del área de trabajo.

2. Cuando el sistema lo solicite, haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Reproducción de una secuencia del principio al final

- En el Monitor de programa, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .

Ir al principio

Desplazamiento por una secuencia durante la previsualización

Puede configurar una opción para desplazarse automáticamente por una secuencia cuando es más ancha que el área visible en su panel Línea de tiempo.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS). Escriba la longitud deseada en los campos Predesplazamiento y postdesplazamiento.
2. Seleccione una opción del menú Desplazamiento automático de reproducción de línea de tiempo:

   Sin desplazamiento La secuencia no se desplaza.

   Desplazamiento de página La secuencia se desplazará por el área visible de un panel Línea de tiempo de página en página. Esta es la opción definida de manera predeterminada.

   Desplazamiento suave El cabezal de reproducción permanece en el centro del área visible mientras la secuencia se desplaza por debajo.

Ir al principio

Previsualización en un monitor de televisión

Puede visualizar la secuencia en cualquier monitor conectado al equipo. La previsualización en un monitor de televisión precisa un hardware de vídeo que proporcione el puerto de vídeo apropiado para el monitor.

Previsualización en un monitor de televisión por medio de una tarjeta de vídeo

Ciertas tarjetas de vídeo y productos de software de sistema operativo admiten una pantalla de televisión independiente del escritorio del equipo. Otras admiten un segundo monitor de equipo informático contiguo al escritorio del equipo, de forma que puede funcionar como espacio adicional para la aplicación. Consulte la documentación que se incluye con la tarjeta de vídeo y el sistema operativo.

Previsualización en una pantalla de televisión a través de una videocámara o una platina

Si está editando un proyecto DV, puede previsualizar la secuencia en un monitor de televisión a través de la conexión IEEE 1394 y la videocámara DV o la platina del vídeo.

Nota: *No podrá realizar previsualizaciones en una pantalla de televisión a través de videocámaras o platinas en modo HDV. En su lugar, ajústelos en modo DV o Auto.*

1. Asegúrese de que el monitor está conectado a la videocámara o a la platina y que la videocámara DV o la platina están conectadas al equipo.
2. (Solo para la configuración de videocámaras) Defina la videocámara para exportar al monitor. Algunos dispositivos lo detectan automáticamente, mientras que otros necesitan que seleccione una opción de menú.
3. En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón del menú del panel en la esquina superior derecha, seleccione Ajustes de reproducción y seleccione las opciones deseadas de entre las siguientes.

   Visualización de vídeo en escritorio durante reproducción Especifica si se reproduce o no en el Monitor de programa. Anule la selección de esta opción para reproducir únicamente a través del monitor externo especificado en la opción Dispositivo externo: Si la opción Dispositivo externo está definida como Ninguno, se selecciona Vídeo de escritorio para garantizar la reproducción en el Monitor de programa.

   Dispositivo externo Define un dispositivo externo a través del que se reproducirá el vídeo.

   Conversión de la proporción de aspecto Determina cómo se convierte la proporción de aspecto de píxeles de proyectos de DV.

   Audio de escritorio Define la reproducción del audio en el equipo.

   Audio de dispositivo externo Define la reproducción del audio en un dispositivo de audio externo conectado.

   Exportar: Dispositivo externo Permite exportar a una cinta del dispositivo especificado. Esta opción no afecta a la reproducción en un dispositivo externo durante la exportación.

   Deshabilitar la salida de vídeo cuando Premiere Pro esté en segundo plano Deshabilita el vídeo en un monitor externo si Premiere Pro no es la aplicación activa del escritorio.

   Método de conversión de 24p Especifica el método de conversión de material de archivo de 24p. Consulte Definición de las opciones de reproducción de 24p.

Puede producirse un ligero retraso entre la reproducción en el escritorio y la reproducción en una televisión mediante una videocámara/VCR. Si el vídeo y el audio parecen no estar sincronizados, intente previsualizarlos mediante el mismo dispositivo.

Ir al principio

Garantizar que las aplicaciones de vídeo de Adobe usen los mismos archivos almacenados en caché

Las aplicaciones de vídeo de Adobe pueden insertar de forma automática un ID exclusivo del documento en cada archivo importado. Estos ID exclusivos garantizan que todas las aplicaciones accedan a las mismas previsualizaciones almacenadas en caché así como a archivos de audio conformados; así se evitan pasos adicionales de procesamiento y conformación.

- En la sección Medio del cuadro de diálogo Preferencias (o la sección Metadatos en Soundbooth), seleccione Escribir XMP ID en archivos al importar.

  Se trata de un ajuste global, es decir, al cambiarlo en una aplicación de vídeo de Adobe, se aplica a todas las demás. Otra consecuencia de este ajuste son las nuevas fechas de modificación del archivo al insertar inicialmente los ID.

Para guardar la hora de procesamiento al transferir un proyecto a otro equipo, mueva tanto los archivos originales como los almacenados en caché.

Adobe también recomienda

- Cambio de los ajustes de secuencia
- Optimizar el procesamiento de la memoria disponible
- Cambio de los ajustes de resolución de previsualización de secuencia
- Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema
- Configuración de un sistema DV o HDV

Flujo de trabajo de edición multicámara

Ir al principio

Acerca del flujo de trabajo de edición multicámara

Premiere Pro le permite crear una secuencia de origen multicámara con clips de varias fuentes de cámara. Puede sincronizar clips estableciendo manualmente los puntos de entrada, los puntos de salida o los marcadores de clip. También puede utilizar la sincronización basada en audio para alinear clips de forma precisa en una secuencia de imágenes multicámara.

El modo multicámara en el Monitor de programa le permite editar clips tomados en distintas cámaras desde diferentes ángulos. Para mostrar la interfaz de edición multicámara en el Monitor de programa, seleccione Multicámara en el menú emergente del Monitor de programa. El modo Multicámara del Monitor de programa muestra una salida completamente compuesta como el modo de reproducción regular, y muestra todos los efectos aplicados durante la reproducción.

Vídeo: Mejoras de multicámara

*Descubra nuevas funciones que facilitan aún más la edición multicámara. (**Ver, 6 minutos**)*

Ir al principio

Flujo de trabajo de edición multicámara

1. Creación de un proyecto

Haga clic en Nuevo proyecto en la pantalla de bienvenida de Premiere Pro, o seleccione Archivo > Nuevo proyecto.

En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, escriba un nombre para el proyecto y haga clic en Aceptar para aceptar valores predeterminados.

2. Importación del material de archivo

Seleccione Archivo > Importar. En el cuadro de diálogo Importación que aparece, navegue al directorio que contiene los archivos de audio y vídeo. Seleccione los archivos para importar y haga clic en Abrir.

Para seleccionar todo un rango de archivos de una vez, haga clic en el primer archivo y, con la tecla Mayús pulsada, haga clic en el último; se seleccionarán todos los archivos intermedios.

3. Creación de una secuencia de origen multicámara

Puede crearse una secuencia de origen multicámara de la siguiente manera:

- Seleccione una bandeja que contenga recursos y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. Todos los clips de la ubicación se procesan en función del método de sincronización y se clasifican en orden alfanumérico en cada secuencia de origen resultante.
- Seleccione los recursos manualmente y elija un método de sincronización en el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara. El orden en el que se seleccionaron los clips determina el orden de la secuencia de origen resultante.

Para utilizar el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara, seleccione sus clips o bandeja en el panel Proyecto. A continuación, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Ctrl (Mac OS) mientras hace clic en los clips seleccionados y elija Crear secuencia de origen multicámara en el menú contextual.

Para obtener más información sobre cómo especificar la configuración en el cuadro de diálogo Secuencia de origen multicámara, consulte Uso del cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara.

4. Creación de una secuencia de destino multicámara

Edite la secuencia de origen multicámara en una secuencia de destino.

Para crear una secuencia de destino, con la secuencia de origen de multicámara seleccionada en el panel Proyecto, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia desde clip. Puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o presionar la tecla Ctrl (Mac OS) mientras hace clic en la secuencia de origen multicámara y seleccionar Nueva secuencia desde clip en el menú contextual.

Premiere Pro crea una nueva secuencia de destino multicámara y la abre en el Monitor de programa y en el panel Línea de tiempo.

5. Habilitación de la edición multicámara en el Monitor de programa

Para activar la secuencia de destino para la edición multicámara, seleccione Multicámara en el menú emergente del Monitor de programa. El Monitor de programa se encuentra en modo multicámara.

En el modo multicámara, puede ver el material de archivo de todas las cámaras simultáneamente y cambiar entre cámaras para elegir material de archivo para la secuencia final.

6. Habilitación de la grabación de ediciones multicámara

Haga clic en el botón de alternancia Grabación multicámara para activarlo. Si el botón no aparece en la barra de botones, haga clic en **"+"** en la esquina inferior derecha del Monitor de programa para abrir el Editor de botones. Arrastre y suelte el botón Grabación multicámara en la barra de botones.

7. Edición de la secuencia multicámara

En el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, pulse la barra espaciadora o haga clic en el botón de conmutar Reproducir/Detener para iniciar la reproducción. Mientras se reproduzca la secuencia, pulse la tecla de número en el teclado principal para cortar la cámara que tenga ese número. Para obtener más información sobre métodos abreviados de teclado, consulte Métodos abreviados de teclado para la edición multicámara.

8. Ajuste y precisión de las ediciones

Una vez que haya grabado la edición multicámara, puede realizar las siguientes acciones:

- Vuelva a grabar la secuencia final y substituya los clips con material de archivo de una de las otras cámaras.
- Edite la secuencia de origen multicámara como cualquier otra secuencia, utilizando las herramientas y las técnicas de edición estándar, agregando efectos, componiendo con varias pistas, incluidas las capas de ajuste.
- Cambie las cámaras una vez que se hayan grabado.
- Corte a un nuevo ángulo.

Puede utilizar los métodos abreviados de teclado para la edición multicámara. Puede utilizar las teclas numéricas para cambiar de cámara durante la reproducción de la secuencia multicámara. Los métodos abreviados de teclado también pueden utilizarse para cambiar los ángulos tras completar una edición multicámara. Para obtener más información, consulte Métodos abreviados de teclado para multicámara.

9. Exportación de la secuencia multicámara

Una vez que esté activa la secuencia en el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo, seleccione Archivo > Exportar > Medios. Especifique los ajustes de exportación y haga clic en Exportar, o haga clic en Cola para enviar la secuencia a Adobe Media Encoder para su codificación. Para obtener más información, consulte Flujo de trabajo y descripción general para la exportación.

Ir al principio

Uso del cuadro de diálogo Secuencia de origen multicámara

Utilice el cuadro de diálogo Crear secuencia de origen multicámara para combinar clips que tienen puntos de entrada o salida comunes o un código de tiempo superpuesto en una secuencia multicámara. También se pueden combinar clips mediante marcadores y formas de onda de audio.

Nombre de secuencia de origen multicámara

Es posible asignarle a la secuencia de origen multicámara el nombre del clip de audio o vídeo principal de dicha secuencia. En el menú emergente, seleccione la opción adecuada para añadir "Multicámara" o un nombre personalizado al nombre principal del vídeo o audio.

También se puede seleccionar Personalizado en el menú emergente e introducir un nombre personalizado en el cuadro de texto.

Sincronizar punto

Antes de crear una secuencia de origen multicámara mediante puntos de entrada, puntos de salida o marcadores de clip como punto de sincronización, debe marcar los clips que desee sincronizar. Para obtener más información, consulte Marque los clips para su sincronización.

Puntos de entrada, puntos de salida

Marque los puntos de sincronización con puntos de entrada y salida antes de crear la secuencia de origen multicámara.

Código de tiempo

Seleccione la opción Código de tiempo para sincronizar los clips si se han grabado con códigos de tiempo sincronizados entre sí.

- Seleccione la opción Crear secuencia de origen multicámara para combinar los clips en una única secuencia multicámara. Utilice esta opción si la cobertura de las tomas individuales tiene huecos y desea crear una secuencia que conserve los huecos. Si no se selecciona esta opción, solo se combinarán los clips que se superpongan; los clips

que no se superpongan no se utilizarán.
- Seleccione Omitir horas si cada clip tiene un código de tiempo que comienza a una hora diferente pero se superpone en el código de tiempo.

Premiere Pro permite realizar ediciones multicámara rápidas según el código de tiempo de sincronización. Presione la tecla modificadora Ctrl (Windows) o Cmd (Mac OS) mientras cambia entre diferentes clips de origen para que el fotograma coincida con el código de tiempo en la posición actual del cabezal de reproducción.

Marcador de clip

Seleccione la opción Marcador de clip para sincronizar los clips con marcadores de clip que se añaden manualmente a los puntos de sincronización comunes.

Audio

Seleccione la opción Audio para sincronizar los clips automáticamente en función de la forma de onda del audio. Puede utilizar audio grabado de una segunda fuente para sincronizar automáticamente y crear clips combinados y multicámara utilizando las formas de onda de audio.

Ajuste preestablecido de secuencia

Elija el menú emergente Ajuste preestablecido de secuencia para seleccionar de una lista de todos los ajustes preestablecidos de secuencia guardados anteriormente.

El ajuste preestablecido de secuencia Automático está seleccionado de forma predeterminada. Si selecciona el ajuste preestablecido Automático, el ajuste preestablecido de vídeo se basa en el formato de vídeo del clip de Cámara 1. En la mayoría de los escenarios, el ajuste preestablecido Automático es la configuración adecuada. Para flujos de trabajo avanzados, como editar una secuencia con clips de resolución de proxy, puede elegir un ajuste preestablecido de secuencia específico. Puede utilizar clips con una resolución superior o con fotogramas de mayor tamaño para la edición final.

Desplazar el audio y mover clips de origen

- Si hay una pista de audio grabada por separado que no está sincronizada con el clip de vídeo, se puede añadir un desplazamiento de fotograma mediante la opción Desplazar el audio. Se pueden introducir fotogramas de vídeo de -100 a +100 para el desplazamiento de sincronización del clip de audio.
- Utilice la opción Mover clips de origen a la bandeja Clips procesados para mover los clips de origen generados a la bandeja Clips procesados. Si no existe una bandeja Clips procesados, Premiere Pro crea una antes de mover los clips. Los clips que no han cumplido los criterios de sincronización no se mueven a la bandeja Clips procesados. Esta opción permite identificar fácilmente los clips que no se han utilizado en la secuencia de origen multicámara resultante.

Ajustes de secuencia de audio

Los ajustes de secuencia determinan cómo se rellenan las pistas de audio en la secuencia de origen, cómo se establecen las asignaciones de panorámica y canal y si estas se silencian.

- Seleccione Cámara 1 cuando se utilice únicamente el audio de la cámara 1 en la secuencia de edición. La edición de multicámara está habilitada solo para la parte de vídeo de la secuencia de origen.
  Si se utilizan clips de audio/vídeo para crear esta secuencia, se desenmudecen todas las pistas del audio asociado al vídeo 1. El resto del audio de la secuencia de origen se silencia.
  Si utiliza clips de sólo audio con clips de vídeo o A/V, los clips de sólo audio se colocan

en las pistas superiores y se desenmudecen. El resto del audio (de los clips vinculados) se silencia y se coloca en las pistas inferiores. Las asignaciones de canal y la panorámica de cada pista se establecen para transferir cada canal de origen a canales independientes de salida (hasta 32). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
***Nota**: No puede utilizar la opción Audio a continuación del vídeo en la edición de secuencias creadas con este ajuste, ya que la porción de audio no está activada para multicámara.*

- Seleccione Todas las cámaras para utilizar todos los canales de audio de los clips de origen. Este ajuste es similar al ajuste Cámara 1. Solo la parte de vídeo de la secuencia de origen está habilitada para multicámara. Audio a continuación del vídeo no es compatible con este ajuste. Se desenmudece todo el audio (hasta 32 canales). El número de canales de audio de origen sin silenciar determina el número de canales activos de salida de la secuencia.
- Seleccione Cambiar audio cuando desee que el audio cambie con su vídeo vinculado. Este ajuste desenmudece todo el audio. Activa la edición multicámara tanto en el vídeo como en el audio de la secuencia de origen, cuando el ajuste Audio a continuación del vídeo está habilitado en el monitor de programa. Este ajuste también asigna audio de origen mono múltiple a una única pista de audio adaptable. Además, el ajuste de edición Audio a continuación del vídeo cambia esta pista única con el vídeo. Si se incluyen clips de sólo audio en la selección de clips, estos clips se colocan en pistas debajo de los clips vinculados. Se crean pistas de vídeo vacías para hacerlas coincidir con cada pista de audio.

Para obtener más información, consulte este vídeo de Josh Weiss sobre la edición multicámara mediante sincronización basada en audio.

Ajuste preestablecido de canales de audio

El ajuste preestablecido Canales de audio determina de qué manera se asigna la secuencia de origen resultante. Los detalles incluyen el tipo y el número de pistas de audio que se eliminan cuando la secuencia de origen está anidada en la secuencia de edición.

***Nota**: Para que la secuencia de origen resultante se asigne correctamente a los canales de audio, el número de pistas de los clips de origen no debe ser superior al de los canales asociados al ajuste preestablecido elegido.*

Automático: lee el tipo de audio del primer clip y utiliza esta asignación.

Mono: asigna tantos canales mono como canales de salida haya en la secuencia de origen.

Estéreo: asigna las pistas estéreo en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

5.1: asigna las pistas 5.1 según el número de canales de salida de la secuencia de origen.

Adaptable: asigna a Adaptable en función del número de canales de salida de la secuencia de origen.

Nombres de cámara

Al crear una secuencia de origen multicámara, puede mostrar los nombres de cámara como nombres de clip o nombres de pista. Estas opciones están disponibles en combinación con la opción predeterminada de nombres de cámara enumerados como Cámara 1, Cámara 2.

Según la opción seleccionada de Nombres de cámara, los ángulos de cámara aparecen como nombres de pista, nombres de clip o números de cámara en el Monitor de origen. Para ver la secuencia multicámara en el Monitor de origen, haga clic con el botón secundario en la secuencia y seleccione Multicámara.

Ir al principio

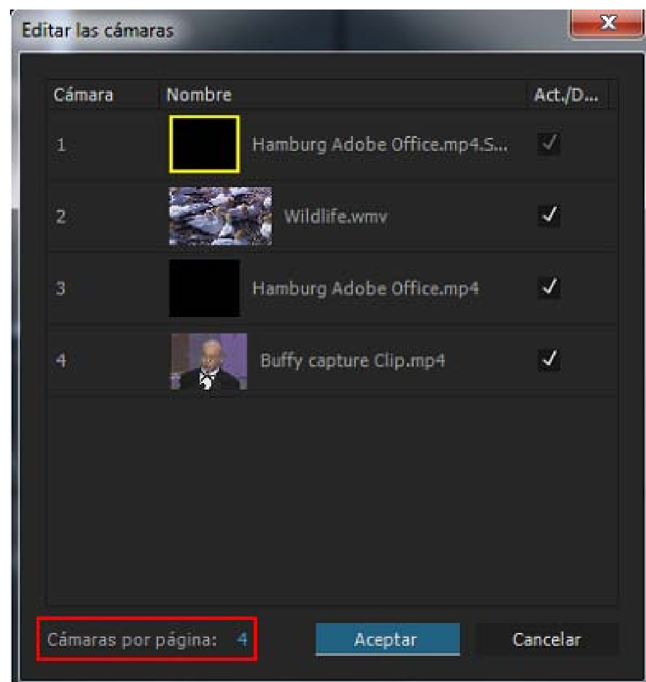
Organizar y seleccionar ángulos de cámara para verlos en el modo multicámara del Monitor

Premiere Pro permite organizar y seleccionar los ángulos que se verán en el modo multicámara del Monitor de origen.

En el menú emergente del Monitor de origen, seleccione Editar las cámaras.

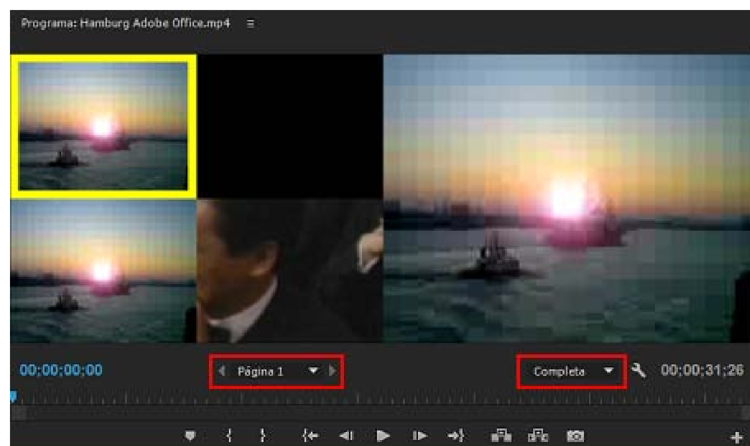
En el cuadro de diálogo Editar las cámaras, todos los clips aparecen en el orden original en el que se organizaron en las pistas de la secuencia. Puede arrastrar y soltar los clips para cambiar el orden de la secuencia. También puede activar o desactivar los clips si los selecciona o anula su selección.

Puede organizar y seleccionar cámaras en la vista multicámara en varias páginas. Puede definir el número de orígenes de cámara por página y desplazarse por las páginas según sea necesario. No se pueden arrastrar cámaras y soltarlas en páginas diferentes ni dentro de una misma página, pero se puede utilizar el cuadro de diálogo Editar las cámaras para cambiar el orden de las cámaras en una secuencia multicámara; el orden de las páginas cambiará como corresponda.



Cuadro de diálogo Editar las cámaras para una secuencia multicámara

En el monitor de programa, puede desplazarse por las páginas multicámara mediante los controles que aparecen resaltados en la imagen siguiente.



Monitor de programa para una secuencia multicámara

Ir al principio

Marque los clips para su sincronización

Si los clips se sincronizan por código de tiempo (jam-sync) en la ubicación de grabación, no es necesario marcarlos para su sincronización.

Antes de crear una secuencia de origen multicámara, es importante marcar los clips para su sincronización. Abra todos los clips y, a continuación, realice una de las siguientes acciones en el punto de sincronización:

- Marque un punto de entrada en un punto de sincronización al principio de un clip. Por ejemplo, marque un punto de entrada donde suene la claqueta (pizarra) al principio de un clip.
- Marque un punto de salida en el punto de sincronización al final de un clip. Por ejemplo, marque un punto de salida donde suene la claqueta al final de un clip.
- Cree un marcador de clip en un punto de sincronización en cualquier momento durante un clip. Por ejemplo, si hay una acción en cualquier momento durante un clip que se puede utilizar como punto de sincronización, como una señal de audio, unos platillos, un flash, etc. Cambie el nombre de cada marcador para que tengan el mismo nombre para la sincronización. Escriba el mismo nombre de marcador de clips para cada clip en el cuadro de diálogo Marcador y, a continuación, haga clic en Aceptar. (Consulte Adición de marcadores en la línea de tiempo.)

También se puede utilizar el código de tiempo para sincronizar clips automáticamente. Sin embargo, el código de tiempo debe ser idéntico en todos los clips para que se sincronicen correctamente. Si el código de tiempo es idéntico en todos los clips que tiene previsto sincronizar, no es necesario marcar los clips para su sincronización. Si utiliza una valor en horas en el código de tiempo de origen como un designador de cámara, seleccione la opción Omitir horas para utilizar únicamente minutos, segundos y fotogramas para sincronizar los clips.

Para marcar el mismo código de tiempo en todos los clips, puede grabar las cámaras con código de tiempo jam-sync en la ubicación de grabación o modificar el código de tiempo de cada clip en Premiere Pro. (Consulte Definición manual del código de tiempo para un clip.)

Ir al principio

Importación de secuencias Multiclip desde Final Cut Pro

Puede exportar un proyecto Multiclip desde Final Cut Pro e importar los archivos XML del proyecto de Final Cut Pro a Premiere Pro. En Premiere Pro, las secuencias Multiclip aparecen como secuencias multicámara con todos los ajustes del proyecto de Final Cut Pro intactos.

Uso de marcadores

Ir al principio

Marcadores

Los marcadores indican los puntos importantes en el tiempo y sirven de ayuda en la colocación y organización de los clips. Puede usar un marcador para identificar una acción o sonido importante de una secuencia o clip. Los marcadores solo se utilizan como referencia y no alteran el vídeo.

Los siguientes tipos de marcadores están disponibles en Premiere Pro:

Marcador	Descripción
Comentario	Un comentario o nota sobre la parte seleccionada de la Línea de tiempo.
Marcador de segmentación	Los marcadores de segmentación le ayudan a definir rangos en el vídeo para automatizar flujos de trabajo. Por ejemplo, se pueden identificar ciertas áreas como un encabezado o un segmento donde se incluirán los anuncios.
Vínculo Web	Añada una dirección URL que proporcione más información sobre la parte seleccionada del clip de película.

Si lo desea, puede agregar marcadores a una secuencia o a un clip de origen. Los marcadores están codificados por color para facilitar su identificación.

Ir al principio

Marcadores panel

Utilice el panel Marcadores (Ventana > Marcadores) para ver todos los marcadores de un clip o secuencia abiertos. Se mostrarán los detalles asociados con clips como, por ejemplo, etiquetas con códigos de color, puntos de entrada, puntos de salida y comentarios. Al hacer clic en una miniatura de clip en el panel Marcadores, el cabezal de reproducción se mueve a la ubicación del marcador correspondiente.

Haga clic en un marcador del panel Marcadores y el cabezal de reproducción se desplazará a esa posición de marcador en la línea de tiempo.

Un marcador en un clip o en una secuencia muestra los puntos de entrada y de salida en el panel Marcadores. Se puede desplazar el punto de entrada o de salida para cambiar el marcador de un solo fotograma en el tiempo a otro que abarque un intervalo de tiempo.

Este vídeo de Todd Kopriva y video2brain proporciona más información sobre cómo utilizar marcadores en Premiere Pro. Obtenga una descripción general de Adobe Prelude y cómo importar los marcadores de Prelude a Premiere Pro.

Ir al principio

Adición de marcadores en la línea de tiempo

Si lo desea, puede agregar marcadores en el Monitor de origen, el Monitor de programa o la Línea de tiempo. Los marcadores que se agreguen al Monitor de programa se reflejan en la Línea de tiempo. Del mismo modo, los marcadores que se agreguen a la Línea de tiempo se reflejan en el Monitor de programa.

En Premiere Pro , se pueden añadir varios marcadores, lo que permite al usuario añadir varias notas y comentarios en los clips en la misma posición de la Línea de tiempo.

1. Mueva el cabezal de reproducción en el punto en el que desee añadir el marcador.
2. Seleccione Marcador > Agregar marcador o presione la tecla M.
3. Para editar el marcador, haga doble clic en el icono del marcador para abrir el cuadro de diálogo Marcador.

   Se puede crear un método abreviado de teclado para abrir el cuadro de diálogo Marcador.

4. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

   Nombre Introduzca un nombre para el marcador.

   Duración Arrastre el valor de duración o haga clic en el valor para resaltarlo, escriba un nuevo valor y presione Intro o Retorno. Si se utilizan marcadores para los vínculos con una dirección URL y para los marcadores de capítulo, se pueden definir marcadores de secuencia con una duración mayor de un fotograma.

   Comentarios Escriba un comentario que desee asociar al marcador.

   Marcador de capítulo Seleccione esta casilla si desea que el marcador sea un marcador de capítulo.

   Vínculo Web Seleccione esta casilla si desea asociar el marcador con un hipervínculo.

   URL Este campo solo se habilita cuando se selecciona Vínculo Web. Introduzca la dirección de la página Web que desee abrir.

   Nota: *Cuando la película esté incluida en una página Web y se alcance el marcador en la película, se abrirá la página Web de forma automática. Los vínculos Web solo funcionan con formatos compatibles, como QuickTime.*

   Fotograma de destino Este campo solo se habilita cuando se selecciona Vínculo Web. Introduzca el fotograma de destino para una página Web si utiliza un marco HTML.

5. Para introducir comentarios o especificar opciones para otros marcadores de secuencia, haga clic en Anterior o Siguiente.
6. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Adición de marcadores a los clips

Se pueden agregar marcadores a clips en el Monitor de origen o a clips seleccionados en la línea de tiempo.

Para agregar un marcador a un clip en el Monitor de origen, haga lo siguiente:

1. Abra el clip en el Monitor de origen desde la línea de tiempo o el panel Proyecto.
2. Coloque el cabezal de reproducción en el punto en el que desee colocar el marcador.
3. Seleccione Marcador > Agregar marcador o presione M.

El marcador se agregará al clip.

Para agregar un marcador a un clip en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Configure un método abreviado de teclado para Agregar marcador de clip en Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS).
2. Seleccione el clip.
3. Coloque el cabezal de reproducción en el punto en el que desee colocar el marcador.
4. Presione el método abreviado de teclado que acaba de crear para Agregar marcador de clip.

El marcador se agregará al clip.

Puede examinar el cuadro de diálogo del marcador si hace doble clic en el marcador en el Monitor de origen.

Creación de marcadores en el panel Controles de efectos

En el panel Controles de efectos puede ver todos los marcadores creados en el panel Línea de tiempo. También puede agregar marcadores a la secuencia para designar dónde le gustaría colocar efectos en el panel Controles de efectos. Además, puede crear y manipular los marcadores directamente en el panel Controles de efectos.

1. Arrastre el cabezal de reproducción al lugar donde desea crear un marcador.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la regla de la línea de tiempo. Seleccione Agregar marcador o presione la tecla M.

Ir al principio

Búsqueda, movimiento y eliminación de marcadores

Podrá buscar marcadores mediante la herramientas de navegación de marcadores. Podrá moverlos desde sus ubicaciones originales arrastrándolos o eliminarlos todos juntos.

Navegar entre marcadores

1. Haga clic en el icono del marcador.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Marcador > Ir al marcador siguiente.
   - Seleccione Marcador > Ir al marcador anterior.

Movimiento de un marcador

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Para mover un marcador de clip en un clip que se encuentre en una secuencia, abra el clip en el monitor de origen y arrastre el icono Marcador en la regla de tiempo del monitor de origen. (No se pueden manipular los marcadores de clip en el panel Línea de tiempo.)
  - Para mover un marcador de secuencia, arrastre el marcador en la regla de tiempo del Monitor de programa o de un panel Línea de tiempo.
  - Si arrastra un marcador en la regla de tiempo del monitor de programa o de origen, el icono marcador correspondiente se moverá en un panel Línea de tiempo.

  Nota: *Los marcadores de secuencia en una secuencia anidada aparecen como marcadores de clip (con un color ligeramente diferente) en la secuencia primaria y en el monitor de origen. Para ajustar un marcador anidado, abra la secuencia anidada en un panel Línea de tiempo y, a continuación, arrastre el marcador.*

Eliminación de un marcador

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para eliminar un marcador de clip, sitúe el cabezal de reproducción en el marcador de clip y, a continuación, abra el clip en el Monitor de origen.
   - Para eliminar un marcador de secuencia, sitúe el cabezal de reproducción en el marcador.
2. Para borrar un marcador, seleccione Marcador > Borrar marcador seleccionado. Para borrar todos los marcadores, seleccione Marcador > Borrar todos los marcadores.

   Nota: *No se puede eliminar un marcador de secuencia arrastrándolo fuera de la regla de tiempo.*

   Borre un marcador haciendo clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presionando Ctrl y haciendo clic (Mac OS) en un marcador; a continuación, elija Borrar el marcador actual en el menú contextual.

Ir al principio

Mostrar comentarios del marcador

Una vez establecido el marcador, al situarse sobre la regla de tiempo aparece una información sobre herramientas que indica la información del marcador. Es posible examinar rápidamente el contenido del marcado sin abrir el cuadro de diálogo Marcador.

La información de herramientas del marcador de secuencia muestra la siguiente información en hasta cuatro elementos:

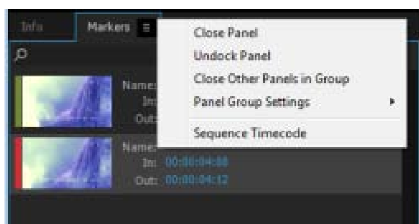
- Nombre del marcador (opcional, solo se muestra si se ha indicado).
- Inicio del código de tiempo (siempre se muestra).
- Duración (opcional, solo se muestra si el marcador tiene una duración).
- Texto de comentario (opcional, solo se muestra si se ha indicado).

Nota: *Si se selecciona la opción Mostrar unidades de tiempo de audio, las informaciones sobre herramientas muestran la duración y la ubicación del marcador en unidades de tiempo de audio en lugar de unidades de código de tiempo.*

Ir al principio

Visualización del código de tiempo de secuencia del panel Marcador

Puede ver los códigos de tiempo de secuencia de los marcadores de clip en el panel Marcadores para poder determinar con precisión los marcadores en la línea de tiempo. Los marcadores de clip de la línea de tiempo solo aparecen en el panel Marcadores cuando se resalta un clip.



Para mostrar el código de tiempo de secuencia:

- En el menú del panel Marcadores, seleccione la opción Código de tiempo de secuencia. El código de tiempo del panel Marcador cambia del código de tiempo del clip al de la secuencia.

En el modo de código de tiempo de secuencia, solo se muestran los marcadores de clip en la secuencia actual en el panel Marcadores. No se muestran los marcadores fuera del rango de entrada y salida de un clip. El código de tiempo de secuencia se actualizará automáticamente si se cambia la base de tiempo de la secuencia.

Ir al principio

Marcadores compartidos con After Effects

Es posible compartir marcadores entre Premiere Pro y After Effects de cualquiera de las formas siguientes.

- Cuando importe un proyecto de Premiere Pro en After Effects, After Effects convierte los marcadores de secuencia en marcadores de composición.
- Cuando copie una secuencia de un panel Proyecto de Premiere Pro y la pegue en After Effects, la composición resultante mantiene los marcadores de secuencia como marcadores de composición y los marcadores de clip como marcadores de capa. Por lo tanto, la operación de copia y pegado conserva los marcadores tal como lo esperaría.
- Cuando exporta una secuencia de Premiere Pro a través de Adobe Media Encoder a un formato contenedor, como AVI, los marcadores de secuencia se guardan en el archivo como metadatos temporales XMP. Cuando utilice el archivo de vídeo como origen de la capa, After Effects convierte estos marcadores de secuencia en marcadores de capa.

Ir al principio

Filtrado de marcadores por color

Premiere Pro le permite filtrar los marcadores en el panel Marcadores por color. Haga clic en una o varias de las casillas de verificación de colores en la parte superior del panel Marcadores para mostrar solamente los marcadores de dicho color en la lista inferior.

- Uso de marcadores en Adobe Premiere Pro
- Conversión de metadatos y marcadores en puntos de señal

Creación y reproducción de clips

En Premiere Pro, los clips se crean mediante la importación de archivos, duplicación de clips o creación de subclips. Puede crear una instancia de clips si utiliza un clip en una secuencia.

Ir al principio

Clips de origen, instancias de clips, subclips y clips duplicados

En Premiere Pro, un clip señala a un archivo de origen. Si recorta un clip o lo edita, el archivo de origen no resultará afectado. Por ejemplo, si importa un archivo de 30 minutos en Premiere Pro, crea un clip de 30 minutos que apunta a dicho archivo de origen. Si recorta el clip a una duración de cinco minutos, el archivo de origen de 30 minutos permanece en el disco duro pero el clip solo se refiere a una sección de cinco minutos del mismo. Premiere Pro almacena información sobre los clips en campos de metadatos de clip en archivos de proyecto, pero almacena información sobre los archivos de origen en campos de metadatos XMP.

Puede recortar clips de origen, instancias de clip, subclips o clips duplicados. Se pueden recortar todos los tipos de clips en secuencias de la misma forma. Los tipos de clips se diferencian de varias formas:

Clip de origen (maestro)

Clip importado originalmente en el panel Proyecto. Aparece una sola vez en el panel Proyecto, de forma predeterminada. Si elimina el clip de origen del panel Proyecto, también se eliminan todos sus ejemplos.

Ejemplo de clip

Referencia dependiente a un clip de origen, utilizada en una secuencia. Cada vez que se agrega un clip a una secuencia, se crea otro ejemplo del clip. Un ejemplo de clip utiliza la referencia del archivo de origen y el nombre que utiliza su clip de origen. Aunque los ejemplos de clip no se muestran en el panel Proyecto, sí se diferencian en el menú Monitor de origen si los ejemplos se abren ahí. El menú Monitor de origen muestra los ejemplos por nombre, nombre de secuencia y punto de entrada.

Subclip

Sección de un clip maestro que hace referencia al archivo de medios del clip maestro. Utilice subclips para referirlos a secciones concretas de clips maestros más largos. (Consulte Creación de subclips.)

Clip duplicado

Copia independiente de un clip de origen creada manualmente mediante el comando Edición > Duplicar. También puede crear un clip duplicado mediante la importación de un archivo más de una vez. Al contrario que un ejemplo de clip, un clip duplicado mantiene su propia referencia al archivo de origen del clip original en el disco y existe como un clip adicional en el panel Proyecto. Premiere Pro no elimina un clip duplicado cuando elimina el original del panel Proyecto. Los nombres de los clips duplicados y maestros se pueden cambiar de manera independiente.

Franklin McMahon explica cómo utilizar subclips en este vídeo de Layers Magazine.

Para obtener más información, consulte el tutorial de Andrew Devis, “Subclips: What? Why? How?” (“Subclips: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Cómo?”).

Consulte también los tutoriales de Andrew Devis, “Understanding the Source Panel tools” (“Herramientas del panel Origen”).

Ir al principio

Duplicación de un clip

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip y elija Edición > Duplicar.

2. Para cambiar el nombre a un clip duplicado, selecciónelo, elija Clip > Cambiar nombre y escriba un nombre nuevo.

   También puede crear un clip duplicado si lo copia y pega en el panel Proyecto (o sus carpetas), si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastra un clip en el panel Proyecto.

Ir al principio

Creación de subclips

Un subclip es una sección de un clip maestro (de origen) que el usuario desea editar y administrar separadamente en el proyecto. Es posible utilizar subclips para organizar archivos de medios largos.

Para trabajar con subclips, utilice un panel Línea de tiempo tal y como se hace con los clips maestros. El recorte y edición de un subclip se limita por sus puntos de inicio y fin. Sin embargo, se pueden definir nuevos puntos de entrada y salida para un subclip, siempre que se incluyan entre los puntos de entrada y salida originales establecidos para el subclip cuando se cree a partir del clip maestro.

Los subclips hacen referencia al archivo de medios del clip maestro. Si elimina o desconecta un clip maestro y conserva su medio en disco, el subclip y su ejemplo permanecen en línea. Si extrae los medios originales del disco, el subclip y sus ejemplos se desconectan. Si vuelve a vincular un clip maestro, sus subclips permanecen vinculados a los medios originales.

Si vuelve a capturar o vincular un subclip, pasa a ser un clip maestro y se rompen todas las asociaciones con los medios originales. Los medios recapturados incluyen únicamente parte del subclip de los medios al que se hace referencia. Todos los ejemplos del subclip se vuelven a vincular a los medios recapturados.

No puede convertir los tipos siguientes de clips en subclips:

- Selecciones de varios clips
- Títulos, imágenes fijas, clips sintéticos
- Clips de secuencia
- Clips agrupados

Para utilizar un clip maestro y sus subclips en otro proyecto, importe el proyecto que contiene los clips.

Puede crear un subclip desde cualquier clip combinado de la misma forma que se haría con cualquier otro subclip. El código de tiempo de inicio del clip maestro es el más antiguo de los clips integrantes. El código de tiempo de finalización del clip maestro es el más reciente de los clips integrantes. La casilla de verificación Convertir en clip maestro está desactivada.

Creación de un subclip desde un panel Proyecto

Es posible crear un subclip a partir de clips de origen u otros subclips que se crean a partir de un solo archivo de medios.

1. Haga doble clic en un clip del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.
2. En el monitor de origen, defina los puntos de entrada y salida para el subclip. Uno de los dos puntos de entrada o salida o los dos deben ser diferentes de los puntos de entrada y salida del clip de origen.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Elija Clip > Crear subclip, introduzca un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.
   - Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el clip al panel Proyecto. Escriba un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.

   El subclip aparecerá en el panel Proyecto con un icono Subclip , , , . El icono varía en función del tipo de medios.
4. (Opcional) Para conservar los puntos de entrada y salida originales en el clip maestro, restablézcalos en el Monitor de origen mientras previsualiza el clip maestro.

También es posible convertir un clip maestro en un subclip, seleccionando el clip de origen en el panel Proyecto o en el Monitor de origen, eligiendo Clip > Editar subclip y definiendo los tiempos de inicio y de fin de los medios del subclip.

Creación de un subclip desde un panel Línea de tiempo

Puede crear subclips a partir de un panel Línea de tiempo.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre una instancia de clip de una secuencia a una bandeja abierta de

un panel Proyecto. Escriba un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.

- Haga clic con el botón secundario del ratón en una secuencia y seleccione Crear subclip. Escriba un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.

Ajuste de los tiempos de inicio y de fin de los medios de un subclip

1. Seleccione el subclip en el panel Proyecto.
2. Elija Clip > Editar subclip.
3. Edite el campo de código de tiempo Inicio/Fin del subclip.

Nota: *Si selecciona una instancia de un subclip en el panel Proyecto, no se pueden establecer los nuevos puntos de inicio y fin que se sitúan dentro de los puntos de inicio y fin de la instancia. Esta limitación evita que se pierdan fotogramas que se utilizan en una secuencia.*

Conversión de un subclip en un clip maestro

1. Seleccione el subclip en el panel Proyecto.
2. Elija Clip > Editar subclip.

   EL clip convertido conserva los puntos de inicio y de fin del clip maestro que aparecen en el cuadro de diálogo Editar subclip.
3. Seleccione Convertir en clip maestro y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Reproducción de un clip en el panel Proyecto

Puede utilizar el *área de previsualización* en la parte superior de un panel Proyecto para previsualizar clips individuales.

1. Seleccione el clip.
2. Presione el botón Reproducir en el visor de miniaturas. El botón Reproducir se convierte en un botón de parada. Presione Detener para detener la reproducción. (Reproducir el clip en el visor de miniaturas no afecta a la vistas Monitor de origen.)

También puede reproducir clips en la vista Icono del panel Proyecto. Para hacer esto:

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón de Vista de icono.
2. Seleccione el clip haciendo clic en él.
3. Para reproducirlo, presione la tecla L o la barra espaciadora. (Para detenerlo, haga clic en el botón Detener o pulse K o la barra espaciadora. El botón y la barra espaciadora alternan entre Reproducir y Detener.) Para reproducir hacia atrás, presione J.

Adobe también recomienda

Recorte de clips

Ir al principio

Uso de puntos de entrada y salida

La definición de los puntos de entrada y de salida de un clip es un proceso que se denomina *marcado*. Para definir el primer fotograma que desea incluir en una secuencia, marque dicho fotograma como el punto de entrada del clip. A continuación, defina el último fotograma que desea incluir y márquelo como punto de salida. En un flujo de trabajo típico, los puntos de entrada y de salida de un clip se marcan en el Monitor de origen.

El ajuste de puntos de entrada y de salida de un clip que ya se ha editado en una secuencia se denomina *recorte*. Normalmente, los clips se recortan para ajustar la forma en que se reproducirán en una secuencia. Por ejemplo, puede ser que, al visualizar la edición, desee cortar al clip entrante un poco antes de lo previsto al marcar los clips. Para solucionar este problema, recorte el clip con las herramientas de recorte de Premiere Pro.

Para recortar clips, arrastre el borde de un clip. El “borde” es el punto de entrada o de salida o el *punto de edición* de un clip. Existen varias herramientas y técnicas especializadas que permiten recortar un punto de edición. Existen varias herramientas y técnicas que permiten recortar con facilidad y exactitud, con lo que se reduce el número de pasos necesarios y se mantiene la integridad de la secuencia.

Se pueden recortar puntos de edición seleccionados de un clip o de varios clips. Hay nuevos iconos para las herramientas y, al seleccionar las ediciones con las herramientas de recorte, el punto de edición se resalta con un color relacionado con el recorte que va a realizar.

Puede utilizar los métodos abreviados de teclado en puntos de edición seleccionados para recortar clips en la línea de tiempo. El flujo de trabajo de recorte en Premiere Pro está controlado por el teclado, ya que existen métodos abreviados de teclado para cada tarea de recorte. Consulte Recorte de la línea de tiempo.

En Premiere Pro CS, se puede utilizar el Modo de recorte para recortar puntos de edición de forma dinámica mediante el uso de botones o métodos abreviados de teclado. Puede utilizar las teclas J-K-L para recortar los clips de forma dinámica. Consulte Uso del modo de recorte.

Hay muchos métodos abreviados de teclado para las tareas de recorte; sin embargo, algunos no se establecen de forma predeterminada. Vaya a Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado (Mac OS) para definir los métodos abreviados de teclado de recorte.

Ir al principio

Uso de clips de audio en el Monitor de origen

En el Monitor de origen, puede trabajar con clips de audio y audio de clips de vídeo y audio. Puede ver formas de onda de audio, desplazarse por formas de onda de audio y acercar y alejar formas de onda de audio.

Visualización de formas de onda de audio

Al abrir un clip de audio en el Monitor de origen, aparecerán automáticamente formas de onda de audio.Al abrir un clip de audio y vídeo en el Monitor de origen, también puede ver formas de onda de audio.

Para ver formas de onda de audio de un clip de audio y vídeo, elija Formas de onda de audio en el menú del panel del monitor.

Si abre clips que contengan varios canales de audio, podrá ver sus formas de onda de audio en el Monitor de origen.

Desplazamiento por la forma de onda de audio en el Monitor de origen

- En el Monitor de origen, arrastre a la izquierda o a la derecha en cualquier lugar de la forma de onda.

El cabezal de reproducción de audio aparece allí donde haga clic y se reproduce el clip de audio, hacia adelante o hacia atrás, a la velocidad a la que arrastre el clip o se *desplace* por él.

Acercamiento o alejamiento de una forma de onda de audio en el Monitor de origen

Puede acercar una forma de onda de audio en el Monitor de origen para identificar mejor las ubicaciones de los marcadores y los puntos de entrada y salida.

1. Haga doble clic en un clip de audio del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.
2. Para acercarlo horizontalmente, arrastre uno de los extremos de la barra deslizante de zoom situada debajo de la barra de tiempo del monitor de origen.

   La forma de onda de todos los canales y la barra de tiempo se expandirán o contraerán horizontalmente.
3. Para realizar un acercamiento vertical, realice una de las acciones siguientes:
   - Para acercar un único canal, arrastre uno de los extremos de la barra de zoom vertical situado junto a la regla de decibelios a la derecha del monitor de origen.
   - Para acercar todos los canales a la vez, presione Mayús y arrastre uno de los extremos de la barra de zoom vertical situado junto a la regla de decibelios a la derecha del monitor de origen.

   La forma de onda de uno de los canales o todos ellos y la regla de decibelios se expandirán o contraerán verticalmente.

En los equipos Apple MacBook Pro, puede mover dos dedos sobre el trackpad vertical u horizontalmente en la barra deslizante de zoom para acercar y alejar las formas de onda de audio. Para borrar audio, mueva dos dedos en vertical o en horizontal en cualquier lugar del Monitor de origen excepto en la barra deslizante de zoom.

Vuelta al nivel de zoom vertical predeterminado

- Haga doble clic en la barra de zoom vertical.

Vuelta al nivel de zoom vertical anterior

- Tras volver al nivel de zoom predeterminado, haga doble clic en la barra de zoom vertical.

Ir al principio

Uso de clips en el Monitor de origen

El panel Monitor de origen contiene herramientas versátiles y métodos para trabajar con clips. Puede utilizarlos para definir, desplazar o eliminar puntos de entrada y salida, colocar el cabezal de reproducción en cualquiera de estos puntos o previsualizar los fotogramas en su ubicación.

Apertura de un clip en el Monitor de origen

- Para abrir un clip en el Monitor de origen, realice una de las acciones siguientes:
  - Haga doble clic en el clip del panel Proyecto.

- Haga doble clic en el clip de un panel Línea de tiempo.

Apertura y visualización de clips recientes en el Monitor de origen

Puede cargar más de un clip a la vez en el Monitor de origen. No obstante, sólo podrá ver los clips de uno en uno. Los clips cargados recientemente están disponibles desde un menú en la parte superior del Monitor de origen.

1. En la ficha Monitor de origen, haga clic en el triángulo hacia abajo para abrir el menú de la ficha.

2. Seleccione el nombre del clip que desee visualizar.

   Nota: *Puede asignar métodos abreviados de teclado para seleccionar y cerrar clips en el Monitor de origen.*

Definición de puntos de entrada y salida en el Monitor de origen

- Para definir un punto de entrada o de salida en el Monitor de origen, realice cualquiera de las acciones siguientes:

  - Para marcar un punto de entrada, arrastre el cabezal de reproducción al fotograma que desee. A continuación, haga clic en el botón Marcar entrada o presione la tecla I.

  - Para marcar un punto de salida, arrastre el cabezal de reproducción al fotograma que desee. A continuación, haga clic en el botón Marcar salida o presione la tecla O.

  Después de marcar los puntos de entrada y de salida, puede cambiar de idea antes de editar el clip en la secuencia. Arrastre los puntos de entrada o de salida a una nueva posición en la regla de tiempo. También puede arrastrar el cabezal de reproducción a un nuevo fotograma y utilizar los botones Marcar entrada o Marcar salida para definir nuevos puntos de entrada o salida.

Acercamiento del punto de entrada y de salida

- Realice una de las acciones siguientes:

  - Para un clip de vídeo o audio, en la regla de tiempo del monitor de origen, arrastre la horquilla de entrada y de salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida). Compruebe que arrastra el área con textura; en caso contrario, únicamente señalará el cabezal de reproducción.

  - Para un clip de audio, también puede arrastrar a la izquierda o la derecha la horquilla de entrada y salida o el área gris entre el punto de entrada y el punto de salida por encima de la forma de onda.

Los puntos de entrada y salida se acercan pero la duración entre ellos se mantiene constante.

Esta técnica también funciona con los puntos de entrada y de salida de la secuencia, utilizando el Monitor de programa o un panel Línea de tiempo.

Ajuste de los puntos de edición en el Monitor de origen

A veces, es necesario ajustar los puntos de entrada y salida tras colocar un clip en la línea de tiempo. Si abre un clip de la línea de tiempo en el Monitor de origen, podrá arrastrar la horquilla de entrada y salida en el Monitor de origen para definir nuevas ubicaciones para los puntos de entrada y salida. Esta técnica es útil para utilizar una sección del clip diferente en la línea de tiempo. De hecho, es una manera de realizar una

edición de desplazamiento.

Nota: *La visualización de fotogramas de entrada y de salida de este modo sólo funciona con clips que se han abierto en el monitor de origen desde una secuencia.*

1. Defina los puntos de entrada y salida en el Monitor de origen.
2. Edite el clip en la línea de tiempo.
3. Haga doble clic sobre el clip que desee para cargarlo en el monitor de origen.
4. Arrastre la horquilla de entrada y de salida (área de textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida) tal como lo hizo en la sección Acercamiento del punto de entrada y de salida.

Señalización de un punto de entrada o de salida

El monitor de origen se utiliza para señalar un fotograma para un clip y el monitor de programa para señalar el fotograma actual para una secuencia.

- Realice una de las acciones siguientes:
    - Para señalar el tiempo actual en un punto de entrada, haga clic en el botón Ir a punto de entrada.
    - Para señalar el tiempo actual en un punto de salida, presione el botón Ir a punto de salida.

Señalización de una edición anterior o siguiente

Puede utilizar la tecla de flecha abajo para el comando Ir al punto de edición siguiente y la tecla de flecha hacia arriba para el comando Ir al punto de edición anterior. Este comando funciona en todas las pistas, seleccionadas o no.

Nota: *Para ir a la edición siguiente en cualquiera de las pistas de destino de la línea de tiempo, también puede hacer clic en el botón Ir al punto de edición siguiente y, para ir a la edición anterior de cualquiera de las pistas de destino, haga clic en el botón Ir al punto de edición anterior.*

Los botones Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior no están disponibles de forma predeterminada. No obstante, se pueden colocar junto a los otros controles de reproducción con el editor de botones.

Eliminación de un punto de entrada o de salida de origen

- Haga doble clic en un clip del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.

Nota: *Las instancias del clip de la línea de tiempo no son clips de origen. No es posible eliminar los puntos de entrada y salida de los clips de la línea de tiempo que se hayan cargado en el monitor de origen.*

- Elija uno de los tres comandos siguientes:
    - Marcador > Borrar entrada
    - Marcador > Borrar salida
    - Marcador > Borrar entrada y salida

Nota: *También puede mantener presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic en el botón Marcar entrada o el botón Marcar salida en el Monitor de origen para borrar una entrada o salida.*

Ir al principio

Recorte de la línea de tiempo

Para recortar clips con rapidez, utilice la línea de tiempo. Puede utilizar una combinación de herramientas de recorte y métodos abreviados de teclado para seleccionar y ajustar puntos de edición.

Puede seleccionar puntos de edición y ajustarlos mediante el ratón, métodos abreviados de teclado o el teclado numérico.

Vídeo: Recorte en la línea de tiempo

*Aprenda dos de las formas más potentes y dinámicas de ajustar un punto de edición. (**Ver, 9 minutos**)*

Selección de puntos de edición

Antes de utilizar las técnicas de recorte de la línea de tiempo en Premiere Pro, debe seleccionar puntos de edición de clips en la Línea de tiempo. Puede seleccionar puntos de edición con el ratón o con los métodos abreviados de teclado.

Selección de puntos de edición con el ratón

Al hacer clic con el ratón para seleccionar un punto de edición en la línea de tiempo, se utilizará la ubicación del cursor del ratón, la herramienta de recorte activa y las teclas modificadoras.

Nota: *Si se arrastra en vez de hacer clic y se suelta el ratón para seleccionar un punto de edición, se seleccionará un punto de edición y se realizará el recorte.*

- **Herramienta Selección:** al hacer clic en el punto de edición con la herramienta Selección, se elige una selección de punto de edición de Entrada de recorte o Salida de recorte, según el lado del punto de edición en el que se haga clic. Si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y hace clic en el punto de edición con la herramienta Selección, el cursor muestra una herramienta de Edición de rizo o de desplazamiento. El movimiento de los puntos de Entrada de recorte o Salida de recorte se denomina edición normal.
- **Herramienta Edición de rizo:** al hacer clic en el punto de edición con la herramienta Edición de rizo, se escoge un punto de entrada o de salida de rizo, en función del lado del punto de edición en el que se haga clic.Si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y hace clic en el punto de edición con la herramienta Edición de rizo, el cursor muestra la herramienta de Edición de rizo o de desplazamiento y selecciona una entrada de recorte, un desplazamiento o una salida de recorte en función del lado del punto de edición sobre el que se haga clic.
- **Herramienta Editar desplazamiento:** al hacer clic en el punto de edición con la herramienta Editar desplazamiento, se seleccionan ambas caras del punto de edición. Si se mantiene pulsa da la tecla modificadora Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y se hace clic en la herramienta Edición de desplazamiento, el cursor muestra la herramienta Edición de rizo o de desplazamiento y selecciona una salida de rizo, un desplazamiento o una entrada de rizo en función del lado del punto de edición sobre el que se haga clic.



Cursores de edición para los diferentes tipos de edición

A. Cursor de edición normal **B.** Cursor de edición normal **C.** Cursor de edición de rizo **D.** Cursor de edición de rizo **E.** Cursor de edición de desplazamiento

Nota: *Las pistas de destino no afectan a la selección de los puntos de edición cuando utiliza el ratón.*

Uso de las teclas modificadoras con las herramientas de recorte

- Utilice la tecla modificadora Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para ignorar la vinculación normal de puntos de edición en clips asociados a otras pistas y seleccionar solo el punto de edición en que se haya hecho clic. Esta técnica es útil para configurar una edición de división (corte L o J).
- Utilice la tecla modificadora Mayús para agregar otros puntos de edición a la selección actual o quitarlos.
  Puede combinar las teclas Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y Mayús para omitir la selección vinculada de clips al añadir otros puntos de edición a la selección actual o quitarlos.
- Elija Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS), para establecer la herramienta Permitir que la herramienta Selección elija recortes de Desplazamiento y Rizo sin tecla modificadora. Así se cambia la forma en la que la combinación de la tecla modificadora Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y clic funciona con la herramienta Selección. Si la preferencia está activada, se invierte el uso de la tecla modificadora.

Recorte de los espacios en la línea de tiempo

Puede seleccionar el punto de edición de un espacio vacío entre clips y usar los comandos de recorte de la línea de tiempo.

- **Recorte normal:** Esta técnica funciona de la misma forma que la selección del lado de clip del punto de edición en la dirección opuesta. Por ejemplo, si selecciona una Salida de recorte en el lado derecho de un espacio vacío, es equivalente a seleccionar la Entrada de recorte del clip adyacente.
- **Recorte de desplazamiento:** Si uno de los lados del punto de edición es un espacio vacío, se comporta de la misma forma que un recorte normal.
- **Recorte de rizo:** Si se recorta el espacio, se desplazará el punto de edición y todos los clips de arrastre. Si se recorta el espacio, se incluye el clip adyacente, en una posición distinta pero con el mismo punto de entrada.

Nota: Si selecciona la casilla de verificación **Desplazar clips que se superpongan al punto de recorte durante el recorte de rizo** en el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias > Recortar), los elementos de pista superpuestos se desplazan durante la eliminación de rizo.

Menú contextual de tipo de recorte

También puede seleccionar un punto de edición (o cambiar el tipo de recorte de un punto de edición existente) si hace clic con el botón derecho en un punto de edición y elige una opción del menú contextual que aparece. El menú contiene los siguientes elementos:

- Entrada de recorte de rizo
- Salida de recorte de rizo
- Edición de desplazamiento
- Entrada de recorte
- Salida de recorte
- Aplicar transiciones predeterminadas

Seleccionar varios puntos de edición

Se pueden seleccionar varios puntos de edición, incluso más de uno por pista. Utilice la tecla Mayús con cualquier herramienta de recorte para seleccionar más puntos de edición.

También puede arrastrar para seleccionar varios puntos de edición. Para seleccionar varios puntos de edición, arrastre un marco alrededor de un grupo de clips. Siempre se elige el tipo de Salida de rizo, pero se puede modificar tras realizar la selección se realiza con un método abreviado de teclado (Mayús + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS)), o seleccione Entrada de recorte de rizo en el menú contextual.

No se puede arrastrar un recuadro alrededor de las primeras ediciones en la línea de tiempo con la herramienta Editar rizo; sin embargo, sí que se puede hacer con la herramienta Editar desplazamiento, y, a continuación, cambiar la función de recorte con el método abreviado de teclado (Mayús + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS)).

Puede seleccionar más de un punto de edición por pista, si elige todos los puntos de edición en el cuadro de selección de marco. Utilice la tecla modificadora Mayús para agregar otros puntos de edición a la selección o quitarlos. El Monitor de programa cambia al modo de recorte automáticamente en cuanto se completa la selección de marco.

> *Para seleccionar varios puntos de edición al inicio de una secuencia como una edición de entrada de rizo, arrastre un recuadro alrededor de los clips con la herramienta Edición de desplazamiento y, a continuación, presione Mayús + T (Windows) o Ctrl + (Mac OS) para cambiar a una selección de edición Entrada de rizo.*

Si se han seleccionado otros puntos de edición además de aquel en el que ha hecho clic, todos ellos cambiarán al tipo seleccionado. El elemento de menú Aplicar transiciones predeterminadas aplica la transición de vídeo o audio predeterminada actual a cada una de las ubicaciones de punto edición seleccionadas actualmente.

Métodos abreviados de teclado para la selección de puntos de edición

Existen métodos abreviados de teclado para seleccionar puntos de edición que utilizan la posición del cabezal de reproducción y los destinos de pista.

Nota: *A diferencia de seleccionar con el ratón, los puntos de edición de clips vinculados no se seleccionan automáticamente a menos que las pistas asociadas se marquen como destino.*

Seleccionar el punto de edición más cercano Hay 5 métodos abreviados de "Seleccionar punto de edición más cercano" para cada tipo de corte que se pueden asignar en el cuadro de diálogo de métodos abreviados de teclado:

- Seleccionar el punto de edición más cercano como entrada de rizo

- Seleccionar el punto de edición más cercano como salida de rizo
- Seleccionar el punto de edición más cercano como entrada de recorte
- Seleccionar el punto de edición más cercano como salida de recorte
- Seleccionar el punto de edición más cercano como desplazamiento

Si el cabezal de reproducción no está en un punto de edición, se mueve al punto de edición más cercano hacia delante o hacia atrás. A continuación, los puntos de edición en el cabezal de reproducción en todas las pistas de destino se agregan a la selección del punto de edición actual, utilizando el tipo de recorte del método abreviado determinado. Puede utilizar el elemento de menú (o método abreviado) para Cancelar selección de todo con el fin de anular la selección de todos los puntos de edición antes de utilizar estos métodos abreviados para iniciar una nueva selección.

Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior Mueve el cabezal de reproducción al punto de edición siguiente o anterior más cercano en las pistas de destino. Mantienen la selección del punto de edición en el cabezal de reproducción para la pistas de destino y utilizan el mismo tipo de recorte que la selección anterior. Cuando no hay ninguna selección de puntos de edición activa, los métodos abreviados solo mueven el cabezal de reproducción.

En el modo de recorte, puede pasar al punto de edición anterior o siguiente con los mismos métodos abreviados sin salir del modo de recorte y con los puntos de edición seleccionados.

Ir al punto de edición siguiente de cualquier pista e Ir al punto de edición anterior de cualquier pista Mueve el cabezal de reproducción a otro punto de edición seleccionado, con la excepción de que se consideran todas las pistas, no solo las de destino. Se mueve el cabezal de reproducción pero no los puntos de edición. Este método abreviado sale del modo de recorte.

Conmutar tipo de recorte Alterna entre los tipos de recorte de la selección de punto de edición actual. Con el método abreviado de teclado Mayús + T (Windows) o Ctrl + T (Mac OS), el orden de repetición cíclica es Salida de rizo, Entrada de rizo, Salida de recorte, Entrada de recorte y Desplazamiento. El tipo de recorte se cambia del actual al siguiente en este orden y, tras Desplazamiento, vuelve a Salida de rizo.

Recortes de línea de tiempo

La línea de tiempo puede recortarse de tres formas distintas:

- Los puntos de edición se pueden arrastrar a una nueva posición en el tiempo con el ratón.
- Se pueden utilizar varios métodos abreviados de teclado para recortar todos los puntos de edición seleccionados a la derecha o a la izquierda en uno o varios fotogramas.
- Si introduce cantidades en el teclado numérico con “+” y “-” y la tecla Intro, podrá recortar todos los puntos de edición seleccionados hacia adelante o hacia atrás.

Al utilizar el teclado numérico para escribir el número de fotogramas que desee recortar, no es necesario escribir el signo “+” al introducir números positivos.

Los métodos abreviados de teclado y + /- del teclado numérico también pueden utilizarse en el Monitor de programa en el modo de recorte. Además, pueden utilizarse varios botones y otros elementos de la interfaz de usuario como la visualización en el Monitor del programa para realizar recortes en el modo de recorte. Consulte Uso del modo de recorte.

Solo se puede recortar un clip hasta que encuentre otro clip en la misma pista y no se puede realizar un recorte más allá de la duración de los medios en el clip. Al recortar varias pistas, se puede recortar hasta que encuentre otro clip en la misma pista o hasta llegar a la duración del clip más corto del grupo.

Si re realizan recortes de rizo, puede ser que clips en pistas diferentes se desincronicen. Conmutar bloqueo de sincronización o Conmutar bloqueo de pista para limitar las pistas que se cambian durante un recorte de rizo. Los indicadores de desincronización afectan a la parte visible de un clip en la línea de tiempo, no solo su encabezado. Así, si acerca o se desplaza de forma que no se vea el encabezado, aún puede ver que un clip no está sincronizado con sus partes vinculadas.

Recorte mediante el arrastre del ratón

Tras seleccionar uno o más puntos de edición, puede arrastrar la selección del punto de edición en la línea de tiempo para realizar un recorte. Mientras arrastra, el cursor cambia al tipo de recorte apropiado basado en el punto de edición en el que se ha hecho clic para iniciar la operación de arrastre.

Al arrastrar un punto de edición con el ratón en la línea de tiempo, el recorte se traspasa a otros puntos de edición, marcadores y el cabezal de reproducción si el botón Snap está activado. También existe un método abreviado de teclado para activar o desactivar la transferencia que se puede usar durante el arrastre.

Recorte con métodos abreviados de teclado

Los siguientes métodos abreviados de teclado realizan un recorte siempre que haya una selección de punto de edición, incluso si no está en el modo de recorte. Si no se puede realizar todo el recorte, se recortará todo lo que se pueda y una información sobre herramientas indicará que el recorte se ha bloqueado o limitado debido a los medios o la duración mínima.

Recortar hacia atrás y Recortar hacia delante Mueve los puntos de edición un fotograma en la dirección especificada (izquierda para atrás y derecha para adelante).

Recortar hacia atrás varios y Recortar hacia delante varios Mueve los puntos de edición cinco fotogramas, o el número de fotogramas que se defina en la preferencia de desplazamiento de recorte grande. Para cambiar el desplazamiento de recorte grande, elija Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS), y a continuación, escriba una nueva cantidad de fotogramas para el desplazamiento de recorte grande.

Ampliar la edición seleccionada hasta el cabezal de reproducción Mueve el punto de edición seleccionado más cercano al cabezal de reproducción hasta el cabezal de reproducción, como en la edición de desplazamiento.

Nota: *Ampliar edición anterior hasta cabezal de reproducción y Ampliar edición siguiente hasta cabezal de reproducción aún están disponibles, ya que funcionan en clips de las pistas de destino sin tener que seleccionar un punto de edición activo.*

Recortar con rizo la edición anterior hasta el cabezal de reproducción y Recortar con rizo la edición siguiente hasta el cabezal de reproducción
El rizo recorta el siguiente o anterior punto de edición hacia el cabezal de reproducción. No es necesario seleccionar un punto de edición para realizar un recorte de rizo hacia el cabezal de reproducción. Al igual que el comando Extraer, un recorte de rizo hacia el cabezal de reproducción no afecta a los clips de otras pistas con la sincronización bloqueada o no bloqueada, pero en el resto de las pistas se eliminarán los rizos. Los puntos de entrada y de salida de la secuencia no se verán afectados.

Nota: *Un recorte de rizo con el cabezal de reproducción al principio o al final de un clip a veces se llama "de inicio y fin" en la terminología de edición.*

Recorte mediante entradas del teclado numérico

Puede especificar un desplazamiento numérico mediante el teclado numérico siempre que haya una selección de punto de edición activa, incluso si no está en modo de recorte. Cuando la línea de tiempo está activa, el indicador del código de tiempo actual de la izquierda se convierte en un cuadro de texto que muestra los números que se escriban en el teclado numérico. La tecla “+” mueve el recorte hacia adelante hacia la derecha, aumentando en el tiempo (se puede omitir la tecla “+” y escribir un número). La tecla “-” mueve el recorte hacia atrás hacia la izquierda, disminuyendo en el tiempo. Normalmente, el desplazamiento numérico es un número pequeño de fotogramas, por lo que cualquier número de 1 a 99 se considera como fotogramas. Si desea especificar un código de tiempo, utilice la tecla numérica de punto “.” para separar las partes minuto:segundo:fotograma de la entrada del código de tiempo. Presione la tecla Intro del teclado numérico para realizar el recorte en todos los puntos de edición seleccionados en ese momento.

Cuando el Monitor de programa está en modo de recorte, también puede utilizar el teclado numérico para realizar un recorte cuando el Monitor de programa está activo.

Recorte con la herramienta Selección

Para cambiar el punto de entrada o de salida de un clip, arrastre su punto de edición con la herramienta de selección en un panel Línea de tiempo. A medida que arrastra, el punto de salida o de entrada actual aparecerá en el monitor de programa. Una información sobre herramientas mostrará el número de fotogramas a medida que se recorta: mostrará un valor negativo si arrastra el borde hacia el comienzo de la secuencia y un número positivo si lo arrastra hacia el final. No podrá recortar más allá de los puntos de entrada y salida del material de archivo original.

- Haga clic en la herramienta Selección y realice una de las acciones siguientes:
  - Para editar el punto de entrada, arrastre el borde izquierdo del clip cuando aparezca el icono Recortar punto de entrada.
  - Para editar el punto de salida, arrastre el borde derecho del clip cuando aparezca al icono Recortar punto de salida.
  - Este tipo de recorte afecta únicamente al punto de edición de un único clip y no afecta a los clips adyacentes. Al recortar con la herramienta Selección, quedará un espacio en la línea de tiempo. Para recortar varios puntos de edición a la vez o desplazar los clips adyacentes, consulte Ediciones de rizo y desplazamiento en la línea de tiempo y Ediciones de desplazar y deslizar.

  Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y utilice la herramienta de selección para cambiar a la herramienta Editar rizo.

Nota: *Para recortar únicamente una pista de un clip vinculado, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el icono Recortar. No es necesario mantener pulsadas las teclas Alt (Windows) u Opción (Mac) al iniciar el recorte.*

Recorte con el cabezal de reproducción

Puede recortar un clip en una secuencia hasta la ubicación del cabezal de reproducción. Sin embargo, primero configure estos métodos abreviados de teclado:

- Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción
- Recortar punto de salida en cabezal de reproducción
- Seleccionar el punto de edición más cercano como entrada de recorte
- Seleccionar el punto de edición más cercano como salida de recorte

Para definir los comandos de teclado para recortar, consulte Personalización o carga de métodos abreviados de teclado.

Ir al principio

Ediciones de rizo y desplazamiento en la línea de tiempo

En Premiere Pro, puede realizar una edición de desplazamiento o rizo directamente en las pistas en la Línea de tiempo, con el modo de recorte o el Control de recorte.

Acerca de las ediciones de rizo y desplazamiento

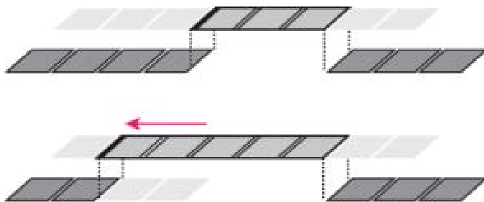
Para ajustar el corte o punto de edición entre dos clips, utilice las variaciones del recorte simple conocidas como *ediciones de desplazamiento* y *ediciones de rizo*. Si se utilizan herramientas especializadas, podrán realizarse ajustes en una única acción, algo para lo que, en otras circunstancias, se hubieran necesitado varios pasos. Al realizar las ediciones de rizo y desplazamiento con las herramientas de recorte, los fotogramas afectados aparecen en el Monitor de programa, uno al lado del otro. Existen métodos abreviados de teclado para las ediciones de rizo y desplazamiento. Asimismo, el punto de edición se selecciona al hacer clic en una herramienta de Edición de rizo o Edición de desplazamiento.



Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de desplazamiento

Edición de desplazamiento

Una edición de desplazamiento recorta el punto de entrada y el punto de salida adyacentes de forma simultánea y en el mismo número de fotogramas. Así, se desplaza de forma eficaz el punto de edición entre clips, se conservan las posiciones en el tiempo de los clips restantes y se mantiene la duración total de la secuencia. Al presionar la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) durante una edición de desplazamiento, se desvinculan el vídeo y el audio, lo que le permite crear una edición de división (*corte L* o *corte J*).



En esta edición de desplazamiento, el punto de edición se ha movido a un tiempo anterior, con lo que se ha reducido el clip anterior, se ha aumentado la longitud del siguiente clip y se ha mantenido la duración del programa.

Edición de rizo

Una edición de rizo recorta un clip y desplaza los siguientes clips de la pista en el tiempo de recorte. Si se reduce un clip mediante la edición de rizo, se desplazan hacia atrás en el tiempo los clips posteriores al corte; y al revés, si aumenta un clip, los clips que siguen al corte se desplazarán hacia adelante en el tiempo. Al realizar la edición de rizo, el espacio vacío a un lado del corte se tratará como un clip y se desplazará en el tiempo del mismo modo que lo haría un clip. Si pulsa Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al comenzar la edición de rizo, se omitirá el vínculo entre vídeo y audio.

Realización de una edición de desplazamiento mediante la herramienta Editar desplazamiento

1. Seleccione la herramienta Editar desplazamiento .
2. En un panel Línea de tiempo, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha el borde del clip que desee cambiar. Se recortarán del clip adyacente el mismo número de

fotogramas que se agreguen al clip. Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para que solo se vea afectada la parte de vídeo o la parte de audio de un clip vinculado.

Ediciones de desplazamiento (extender ediciones) con el cabezal de reproducción

El punto de entrada o salida de un clip de una secuencia se puede mover al cabezal de reproducción sin dejar espacios en la secuencia. En ocasiones, este tipo de edición se denomina extensión de una edición o utilización de los comandos de edición extendida.

Ediciones de desplazamiento (extender) hasta el cabezal de reproducción

Realice los pasos siguientes:

1. Haga clic en una cabecera de pista para seleccionar la pista que contiene el clip que desea recortar.
2. Arrastre el cabezal de reproducción a la ubicación de la secuencia donde desee extender el punto de entrada y salida del clip.
3. Haga clic en la herramienta Edición de desplazamiento y, a continuación, seleccione el punto de edición.
4. Elija Secuencia > Ampliar edición seleccionada al cabezal de reproduccióno pulse E.

Nota: *Si no hay suficientes medios para extenderlos al cabezal de reproducción, Premiere Pro extiende el clip hasta el final de los medios disponibles.*

Ediciones de rizo mediante la herramienta Editar rizo

1. Seleccione la herramienta Editar rizo .
2. En un panel Línea de tiempo, coloque el puntero sobre el punto de entrada o de salida del clip que desee cambiar hasta que aparezca el icono Rizar entrada o el icono Rizar salida y arrástrelo hacia la izquierda o la derecha. Los clips posteriores de la pista se desplazan en el tiempo para compensar la edición, pero su duración sigue siendo la misma. Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para que solo se vea afectada la parte de vídeo o la parte de audio de un clip vinculado.

   Cuando utilice la herramienta Selección, podrá alternar entre los iconos Recortar punto de entrada y Recortar punto de salida y el icono de edición de rizo presionando la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS). Suelte la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) para volver a la herramienta Selección.

Ir al principio

Realización de ediciones de desplazamiento y deslizamiento

Del mismo modo que las ediciones de rizo y desplazamiento permiten ajustar un corte entre dos clips, las ediciones de desplazamiento y deslizamiento son útiles si se desea ajustar dos cortes en una secuencia de tres clips. Al utilizar la herramienta Desplazar o Deslizar, el monitor de programa mostrará los cuatro fotogramas implicados en la edición uno al lado del otro, salvo cuando se edite únicamente audio.

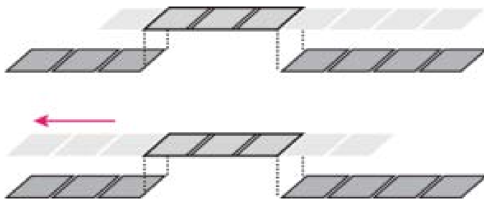


Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de deslizamiento

Aunque, normalmente, las herramientas Desplazar y Deslizar se utilizan en el centro de tres clips adyacentes, también funcionan normalmente incluso en el caso de que el clip esté adyacente a un clip por un lado y tenga un espacio en blanco en el otro.

Realización de una edición de división

La edición de desplazamiento desplaza los puntos de entrada y salida de un clip hacia adelante o hacia atrás en el mismo número de fotogramas, en una única acción. Si arrastra con la herramienta Desplazar, podrá modificar los fotogramas de inicio y fin de un clip sin cambiar la duración ni afectar a los clips adyacentes.



En esta edición de desplazamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda, con lo que se mueven los puntos de entrada y de salida de origen a un punto posterior en el tiempo.

1. Seleccione la herramienta Desplazar .
2. Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover los puntos de entrada y de salida a un momento posterior del clip, o hacia la derecha para moverlos a un momento anterior.

   Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y de salida de origen del clip, con lo que se muestran los resultados en el Monitor de programa y se mantiene la duración del clip y de la secuencia.

Desplazamiento de un clip con los métodos abreviados de teclado

Puede usar los métodos abreviados de teclado para desplazar un clip en una línea de tiempo. Para desplazar un clip con los métodos abreviados de teclado, seleccione un clip (o varios) y a continuación, haga lo siguiente:

- Para desplazar la selección de clips hacia la izquierda cinco fotogramas:
  - Presione Ctrl + Alt + Mayús + Flecha izquierda (Windows).
  - Presione Opción + Mayús + Comando + Flecha izquierda (Mac OS).
- Para desplazar la selección de clips hacia la izquierda un fotograma:

- Presione Alt + Mayús + Flecha izquierda (Windows).
- Presione Opción + Comando + Flecha izquierda (Mac OS).

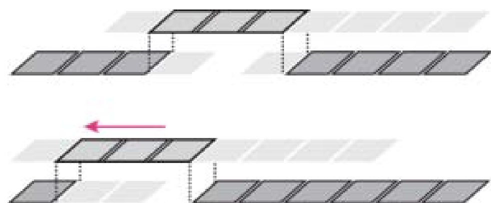
- Para desplazar la selección de clips hacia la derecha cinco fotogramas:
  - Presione Ctrl + Alt + Mayús + Flecha derecha (Windows).
  - Presione Opción + Mayús + Comando + Flecha derecha (Mac OS).
- Para desplazar la selección de clips hacia la derecha un fotograma:
  - Presione Alt + Mayús + Flecha derecha (Windows).
  - Presione Opción + Comando + Flecha derecha (Mac OS).

Para obtener más información sobre cómo desplazar los clips con métodos abreviados de teclado, consulte este vídeo de Todd Kopriva y video2brain.

Al realizar una edición de desplazar con los métodos abreviados de teclado, resulta útil colocar el cabezal de reproducción en el clip que se va a desplazar para poder ver la edición de desplazar mientras se realiza. Este método se puede utilizar para alinear una acción de vídeo con una señal de audio.

Ediciones de deslizamiento

Una edición de deslizamiento desplaza un clip en el tiempo a la vez que recorta los clips adyacentes para compensar el movimiento. Al arrastrar un clip hacia la izquierda o hacia la derecha con la herramienta Deslizar, el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip se recortan en el número de fotogramas en el que se haya movido el clip. Los puntos de entrada y de salida del clip (y, por tanto, la duración) permanecen inalterados.



En esta edición de deslizamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda de forma que comienza antes en la secuencia, con lo que se reduce el clip anterior y se aumenta el siguiente.

1. Seleccione la herramienta Deslizar.
2. Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip a un momento anterior en el tiempo, o hacia la derecha para moverlos a un momento posterior.

   Al soltar el ratón, Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y salida de los clips adyacentes y muestra el resultado en el monitor de programa manteniendo la duración del clip y la secuencia. El único cambio que se produce en el clip que ha desplazado es la posición en la secuencia.

Deslizamiento de un clip con los métodos abreviados de teclado

Puede utilizar métodos abreviados de teclado para deslizar un clip en una línea de tiempo. Para deslizar un clip mediante los métodos abreviados de teclado, seleccione un clip (o varios), y a continuación, haga lo siguiente:

- Para deslizar la selección de clips hacia la izquierda cinco fotogramas:
  - Presione Alt + Mayús + , (Windows).
  - Presione Opción + Mayús + , (Mac OS).
- Para deslizar la selección de clips hacia la izquierda un fotograma:
  - Presione Alt + , (Windows).

- Presione Opción + , (Mac OS).

- Para deslizar la selección de clips hacia la derecha cinco fotogramas:
  - Presione Alt + Mayús + . (Windows).
  - Presione Opción + Mayús + . (Mac OS).
- Para deslizar la selección de clips hacia la derecha un fotograma:
  - Presione Alt + . (Windows)
  - Presione Opción + . (Mac OS).

Para obtener más información sobre el deslizamiento de clips con los métodos abreviados de teclado, consulte este vídeo de Todd Kopriva y video2brain.

Empujar clips

Se pueden mover los clips hacia delante o hacia atrás en la Línea de tiempo, ya sea de fotograma en fotograma o mediante un desplazamiento grande de fotogramas. Este comando se denomina “empujar”. Al empujar un clip (o varios), se desplaza hacia adelante o hacia atrás en la línea de tiempo. Cuando los clips que se han empujado están al lado de otro clip, se sobrescribirán los clips a medida que los empuje.

Para empujar los clips, seleccione un clip (o varios) y, a continuación, haga lo siguiente:

- Para empujar la selección de clips 5 fotogramas a la izquierda:
  - Presione Alt + Mayús + Flecha izquierda (Windows).
  - Presione Comando + Mayús + Flecha izquierda (Mac OS).
- Para empujar la selección de clips 1 fotograma a la izquierda:
  - Presione Alt + Flecha izquierda (Windows).
  - Presione Comando + Flecha izquierda (Mac OS).
- Para empujar un clip 5 fotogramas a la derecha:
  - Presione Alt + Mayús + Flecha derecha (Windows).
  - Presione Comando + Mayús + Flecha derecha (Mac OS).
- Para empujar la selección de clips un fotograma a la derecha:
  - Presione Alt + Flecha derecha (Windows).
  - Presione Comando + Flecha derecha (Mac OS).

Para obtener más información sobre cómo empujar los clips con métodos abreviados de teclado, consulte este vídeo de Todd Kopriva y video2brain.

Ediciones de división

Puede crear una edición de división si desvincula el vídeo y el audio en clips adyacentes de una secuencia y, a continuación, recorta el audio independientemente del vídeo para que el vídeo de uno se superponga al audio del otro. Normalmente, para esta tarea se utiliza una edición de desplazamiento (o se extiende la edición).

Al pulsar la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) durante una edición de desplazamiento, se desvinculan temporalmente el vídeo y el audio, lo que le permite crear más fácilmente una edición de división (corte L o corte J).

Ir al principio

Uso del modo de recorte

El modo de recorte es el estado en el que el Monitor de programa está en una configuración especial de modo de recorte. Algunos métodos abreviados de teclado, clics de botón y la reproducción J-K-L realizan una operación de recorte, como una edición de rizo o desplazamiento. Todos estos comportamientos forman parte del recorte dinámico. El recorte en la línea de tiempo sirve para varios fines, y si lo desea, puede recortar en la línea de tiempo de forma dinámica, pero el modo de recorte es ideal para refinar una edición.

Mientras trabaja en modo de recorte, puede sumar y restar fotogramas desde el punto de edición para recortar a medida que la edición se reproduce en un bucle de forma dinámica.

Nota: *No es necesario reproducir en bucle en el modo de recorte para refinar la edición. Algunos editores prefieren detener la reproducción, hacer clic en los botones (o utilizar los métodos abreviados de teclado J-K-L) y, a continuación, volver a iniciar el bucle.*

Los editores utilizan el modo de recorte para tareas como refinar el diálogo, establecer el ritmo de una persecución o crear ediciones de división.

Interfaz de modo de recorte

El Monitor de programa cambia automáticamente algunos de sus botones y la interfaz de usuario para mostrar una pantalla de 2 vistas simplificada en el modo de recorte. Al salir del modo de recorte, se cambia de nuevo a la configuración estándar del Monitor de programa.

En el Monitor de programa, el vídeo se reproduce en una configuración de 2 vistas, ampliándose y cubriendo temporalmente los lados izquierdo y derecho con la visualización de un solo vídeo. Los botones de recorte y los contadores de desplazamiento están situados directamente debajo del vídeo. Todas las pistas de vídeo de la secuencia se componen juntas y el audio que se oye durante la reproducción es la combinación de todas las pistas de audio de la secuencia. El cabezal de reproducción reproduce en bucle en la línea de tiempo para que pueda ver el intervalo de tiempo que se reproduce.



A. Punto de edición saliente **B.** Contador de distancia de salida **C.** Recortar hacia atrás varios **D.** Recortar hacia atrás **E.** Agregar transición predeterminada **F.** Recortar hacia delante **G.** Recortar hacia delante varios **H.** Contador de distancia de entrada **I.** Indicador de tipo de recorte **J.** Punto de edición entrante

Entrada en el modo recorte

Antes de acceder al modo de recorte, es recomendable seleccionar uno o más puntos de edición con una herramienta de recorte en la línea de tiempo. Estas ediciones seleccionadas permanecerán intactas cuando acceda al modo de recorte. También puede acceder al modo de recorte sin seleccionar las ediciones con antelación.

Para entrar en el modo recorte, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Secuencia > Edición de recorte (o pulse T).

  Si hay una selección de punto de edición activa, el cabezal de reproducción se moverá al punto de edición seleccionado más cercano. Si no hay ningún punto de edición seleccionado, el cabezal de reproducción se moverá automáticamente al punto de edición más cercano en las pistas de destino. Se seleccionan puntos de edición en las pistas de destino con el tipo de recorte definido en Desplazamiento, independientemente de la herramienta que se encuentre activa. Si el Monitor de programa ya está en modo de recorte, pulse la tecla T para desactivar el modo de recorte.
- Haga doble clic en un punto de edición con las herramientas Selección, Edición de rizo o Edición de desplazamiento en la línea de tiempo.
- Seleccione mediante un recuadro o presione Mayús y seleccione uno o más puntos de edición con las herramientas Edición de rizo o Edición de desplazamiento, desplace el

cabezal de reproducción hasta el punto de edición seleccionado más cercano y configure el Monitor de programa en el modo de recorte con el tipo de recorte de la herramienta.

Ahora puede recortar clips en el modo de recorte. Para empezar a recortar, consulte Revisión de recortes.

Al hacer doble clic en un punto de edición que ya se ha seleccionado, asegúrese de utilizar la misma herramienta y las mismas teclas modificadoras utilizadas para seleccionar el punto de edición inicialmente, ya que el primer clic vuelve a seleccionar el punto de edición según las reglas de selección estándar. El Monitor de programa aparece automáticamente en modo de recorte.

En la línea de tiempo, se puede seleccionar los puntos de edición adicionales dentro de la misma secuencia y permanecer en modo de recorte. También se pueden realizar cambios en la línea de tiempo como, por ejemplo, acercar o alejar, desplazar o cambiar la altura de pista, y permanecer en modo de recorte. Si ya está en modo de recorte, puede utilizar los métodos abreviados de teclado para Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior, y seleccionar nuevos puntos de edición permaneciendo en modo de recorte. Si no está en modo de recorte, estos métodos abreviados de teclado desplazan el cabezal de reproducción en lugar de seleccionar puntos de edición.

Para salir del modo de recorte, consulte Salir del modo de recorte.

Revisión de recortes

Para revisar los recortes aplicados actualmente mientras la selección del punto de edición aún está activa y está en modo de recorte, presione el botón Reproducir o la barra espaciadora. La reproducción crea un bucle alrededor de la selección de punto de edición actual, reproduciéndose desde un tiempo de predesplazamiento antes del primer punto de edición y finalizando en un tiempo de postdesplazamiento especificado después del último punto de edición. La configuración de predesplazamiento y postdesplazamiento se establece en Edición > Preferencias > Reproducir (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Reproducir (Mac OS).

Para detener la reproducción, pulse de nuevo el botón Reproducir o el método abreviado de teclado y el cabezal de reproducción se moverá al punto de edición seleccionado más cercano a la zona en la que se haya detenido.

Recorte dinámico J-K-L

En el modo de recorte, puede utilizar distintas combinaciones de los tres métodos abreviados de teclado de trayecto (J-K-L) para reproducir los clips y realizar un recorte basado en la ubicación del cabezal de reproducción cuando se detiene la reproducción. Para obtener más información sobre el uso de los métodos abreviados de teclado para desplazarse, consulte Uso de las teclas J, K y L para desplazarse por vídeo.

El tipo de punto de edición del cabezal de reproducción se utiliza para determinar qué lado se reproduce. En el caso de Salida de rizo o Salida de recorte, se reproduce la vista del lado izquierdo. En el caso de Entrada de rizo o Entrada de recorte, se reproduce la vista del lado derecho. En una edición de desplazamiento, se reproducen ambos lados.

Si alcanza el límite de medios del recorte (no quedan encabezados ni colas), la reproducción se detiene pero no se realiza el recorte hasta que se detenga la reproducción explícitamente con el método abreviado de Detención de trayecto. Esta técnica le permite reproducir o reproducir paso a paso o crear un trayecto en la dirección opuesta hasta que encuentre el fotograma exacto que desee recortar.

Puede recortar el material de archivo de forma dinámica de fotograma en fotograma con los métodos abreviados J-K-L. En primer lugar, seleccione el punto de edición, a continuación, presione la tecla K y, después, toque las teclas J o L.

Refinamiento de recortes en el modo de recorte

Mientras se reproduce en modo de recorte mediante Reproducir (lo que inicia la reproducción en bucle), puede refinar aún más los puntos de edición con los botones o los métodos abreviados de teclado. Cada vez que el material de archivo se reproduce en bucle, puede modificar el recorte haciendo clic en los botones o

con los métodos abreviados. Cada recorte se aplica inmediatamente a la secuencia. Las ediciones se actualizan en la línea de tiempo, aunque los cambios resultantes solo aparecen en el Monitor de programa en el bucle siguiente. Continúe realizando ajustes y revisando la edición hasta que esté satisfecho con el recorte.

Para pasar al recorte del punto de edición siguiente, utilice los métodos abreviados Ir al punto de edición siguiente o Ir al punto de edición anterior (las teclas Flecha arriba o Flecha abajo) o detenga la reproducción si ha terminado.

Utilice las siguientes técnicas para refinar el recorte:

- Utilice los botones Recortar hacia delante y Recortar hacia atrás para recortar de fotograma en fotograma. Los métodos abreviados de teclado para recortar hacia adelante o hacia atrás de fotograma en fotograma son los siguientes:
  - Presione Ctrl + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Ctrl+ Flecha derecha para recortar hacia delante (Windows).
  - Presione Opción + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Opción + Flecha derecha para recortar hacia delante (Mac OS).
- Utilice los botones Recortar hacia delante varios y Recortar hacia atrás varios para recortar varios fotogramas a la vez. Los métodos abreviados de teclado para recortar hacia adelante o hacia atrás varios fotogramas a la vez son los siguientes:
  - Presione Ctrl + Mayús + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Ctrl + Mayús +Flecha derecha para recortar hacia delante (Windows).
  - Presione Opción + Mayús + Flecha izquierda para recortar hacia atrás. Presione Opción + Mayús + Flecha derecha para recortar hacia delante (Mac OS).
- Utilice la entrada de desplazamiento “+” o “-” del teclado numérico para recortar el número especificado.
- Utilice el botón Aplicar transiciones predeterminadas a selección para agregar los valores predeterminados de transiciones de audio y vídeo al punto de edición.
- Utilice los comandos de menú Edición > Deshacer y Rehacer o los métodos abreviados para cambiar los recortes durante la reproducción.

Un flujo de trabajo de edición normal consistiría primero en montar la secuencia mediante ediciones de inserción y superposición. A continuación, se refinan los recortes moviéndose de una edición a la siguiente en el modo de recorte con los métodos abreviados.

Herramientas de recorte en modo de recorte

Dentro de la interfaz de modo de recorte, con la reproducción detenida, utilice cualquier herramienta de recorte, incluyendo la herramienta Selección, para arrastrar el clip que desea recortar. Si arrastra sobre cualquier clip, se lleva a cabo un recorte de rizo. Si arrastra entre los dos clips, se lleva a cabo un recorte de desplazamiento. Si arrastra la herramienta Selección y presiona la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) en el clip saliente, se realiza un recorte normal en ese lado de la edición. Si arrastra con la misma tecla modificadora presionada en el clip entrante, se realiza un recorte normal en ese lado de la edición.

El comportamiento de arrastre a través de los clips en modo de recorte en el punto de edición es el mismo que el de las herramientas de recorte en la Línea de tiempo. Si arrastra a la izquierda se recortará hacia atrás, si arrastra a la derecha se recortará hacia adelante.

Salir del modo de recorte

El modo de recorte requiere la selección de un punto de edición como mínimo y que el cabezal de reproducción esté sobre uno de los puntos de edición seleccionados. Cualquier acción que borre la selección de puntos de edición o aleje el cabezal de reproducción de un punto de edición sale del modo de recorte.

Para salir del modo de recorte, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en la línea de tiempo.

- Use el comando Secuencia > Edición de recorte o pulse la tecla T.
- Cierre el Monitor de programa con un elemento de menú, método abreviado de teclado u operación del panel del espacio de trabajo.
- Desplace el cabezal de reproducción o use otro comando de navegación de la línea de tiempo o del monitor de programa que desplace un punto de edición seleccionado como Paso hacia adelante o Paso hacia atrás.
- Seleccione o arrastre clips, o seleccione o cambie cualquier otro objeto en la línea de tiempo.
- Cambie el foco a otra secuencia.

Métodos abreviados de teclado para el modo de recorte

- El método abreviado de teclado de alternancia de inicio/detención inicia o detiene la reproducción. Está disponible cuando se encuentra en el modo de recorte y se corresponde por defecto con la barra espaciadora.
- Use los métodos abreviados de teclado para Recortar hacia adelante y Recortar hacia atrás para recortar fotogramas de uno en uno.
- Use los métodos abreviados para Recortar varios hacia adelante y Recortar varios hacia atrás para recortar el número de fotogramas definido en Desplazamiento de recorte grande cada vez (el valor predeterminado es de cinco fotogramas). El valor de Desplazamiento de recorte grande se puede cambiar en Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

Recortes y el panel Historial

El panel Historial muestra cada ajuste como entrada individual, ya sea con el teclado, haciendo clic en uno de los botones o con los métodos abreviados J-K-L. Entrar en el modo de recorte o salir del mismo no cambia las entradas del panel Historial, por lo que aún puede deshacer uno o más de los ajustes de recortes realizados durante cualquier sesión de modo de recorte.

Ediciones de desplazar y deslizar en modo de recorte

Puesto que se puede seleccionar más de un punto de edición en una pista, se pueden definir ediciones de desplazar y deslizar si se seleccionan un par de puntos de edición de rizo opuestos en la misma pista. Después de definir los puntos de edición, puede usar los métodos abreviados de teclado para completar el recorte en la línea de tiempo o el modo de recorte. Para desplazar y deslizar varios clips al mismo tiempo también puede presionar Mayús y seleccionar los puntos de edición.

Edición de desplazar en modo de recorte

Para obtener más información sobre las ediciones de desplazar con la herramienta Desplazar, consulte Realización de una edición de desplazamiento.

Para desplazar una edición con los métodos abreviados de teclado, haga lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta Editar rizo.
2. Haga clic en los puntos de edición de los puntos de entrada y salida del clip. Elija una Entrada de rizo y, a continuación, una Salida de rizo.
3. Para acceder al modo de recorte, pulse T.
4. Utilice los métodos abreviados de teclado o presione botones para realizar una edición de desplazamiento mientras reproduce en bucle.

También puede utilizar esta técnica en la línea de tiempo. Presione los métodos abreviados de teclado para

Recortar hacia delante o hacia atrás o utilice el teclado numérico.

Edición de deslizar en modo de recorte

Para obtener más información sobre ediciones de deslizamiento con la herramienta Deslizar, consulte Realización de una edición de deslizamiento.

Para deslizar una edición en modo de recorte, haga lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta Editar rizo.
2. Haga clic en los puntos de edición de los puntos de entrada y salida del clip. Elija una Salida de rizo y, a continuación, una Entrada de rizo.
3. Para acceder al modo de recorte, pulse T.
4. Utilice los métodos abreviados de teclado o presione botones para realizar una edición de deslizamiento mientras reproduce en bucle.

También puede utilizar esta técnica en la línea de tiempo. Presione los métodos abreviados de teclado para Recortar hacia delante o hacia atrás o utilice el teclado numérico.

Recorte asimétrico

El recorte asimétrico se puede realizar tanto en la Línea de tiempo como en el modo de recorte. Un recorte asimétrico se produce cuando se selecciona una combinación de puntos de edición de Entrada y Salida de rizo en diferentes pistas con un punto de edición seleccionado por pista. Si hay más de un punto de edición seleccionado por pista, todos los puntos de edición se mueven en la misma dirección.

La duración del recorte es la misma en todas las pistas de la operación de recorte asimétrico, pero la dirección del recorte de cada punto de edición a la izquierda o la derecha puede ser diferente.

- La dirección principal del recorte determina el principal punto de edición. La dirección principal del recorte se determina al hacer clic en una herramienta, mediante un método abreviado de teclado o haciendo clic en un botón, y es el mismo en todas las pistas para cada punto de edición que coincida con el tipo corte principal.
- Los puntos de edición que no coincidan con el tipo de punto de edición principal se recortarán en la dirección opuesta. Consulte Especificación de la dirección principal de los recortes asimétricos en la línea de tiempo para obtener más información sobre cómo determinar el punto de edición principal para una recorte asimétrico.

Tenga en cuenta que la dirección de cambio de los clips de arrastre a la derecha o izquierda es la misma en todas las pistas, lo que ayuda a mantener las pistas sincronizadas. Este desplazamiento es debido al hecho de que la cola de los clips recortados se mueve en una dirección diferente en una Entrada de rizo que en una Salida de rizo.

Por ejemplo, si arrastra un punto de edición diez fotogramas a la derecha con la herramienta Editar rizo, a continuación, se añaden diez fotogramas a los otros puntos de edición configurados como puntos de salida de rizo. Por el contrario, se restan diez fotogramas de los puntos de edición configurados como puntos de entrada de rizo.

Nota: en realidad estos puntos de edición no se desplazan, pero muestran más material de cabecera del clip. Los clips de arrastre de todas las pistas se desplazan diez fotogramas a la derecha.

Las combinaciones de recortes de Entrada de recorte y Salida de recorte no se consideran asimétricas incluso si el lado del punto de edición es diferente, ya que el movimiento del punto de edición siempre se realiza en la misma dirección y los clips de arrastre no se desplazan.

Especificación de la dirección principal de los recortes asimétricos en la línea de tiempo

En los recortes asimétricos con el ratón en la línea de tiempo, la dirección principal se aplica al punto de edición que se arrastre. Si se selecciona un punto de edición y, a continuación, se arrastra, se determina la dirección y el tipo de recorte principal. Por ejemplo, si hace clic con el ratón para configurar un recorte de

Entrada de rizo en Vídeo 1 y arrastra a la izquierda, todos los puntos de edición de Entrada de rizo seleccionados en cualquier pista se recortan a la izquierda y todos los puntos de edición de Salida de rizo se recortan a la derecha.

Cuando se utilizan métodos abreviados de teclado para recortar la línea de tiempo, si el punto de edición aún está seleccionado, se utiliza el tipo de recorte principal de la operación de modo de recorte o arrastre de ratón anterior. Si el punto de edición ya no está seleccionado (o no ha utilizado nunca el ratón o el modo de recorte para recortar con el tipo principal), se utiliza como tipo principal el punto de edición de la pista de vídeo con el número más alto que tenga un punto de edición seleccionado o la pista de audio con el número más bajo si solo el audio tiene puntos de edición seleccionados. El método abreviado de teclado determinado especifica su dirección.

Ir al principio

Uso del Control de recorte

En el control de recorte se visualizan los puntos de entrada y de salida de un clip en un corte de forma que pueda ver de forma precisa los fotogramas que está cortando. En el monitor de la izquierda aparece el clip saliente a la izquierda del punto de edición y en el monitor de la derecha aparece el clip a su derecha.

Abertura o cierre del Control de recorte

- Para abrir el monitor de recorte, seleccioneWindow > Monitor de recorte.
- Para cerrar el Control de recorte, haga clic en el cuadro de cierre del Control de recorte.

Visualización del punto de edición que desea recortar

1. En el Control de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio.
2. Seleccione en el menú la pista que desee editar.

Previsualización de la edición en el Control de recorte

- Para previsualizar la edición una vez, haga clic en el botón Reproducir edición .
- Para previsualizar la edición de forma repetida, active el botón Bucle y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir edición.

Cancelación de una edición

- Presione Control + Z (Windows) o Comando + Z (Mac OS), o bien utilice la paleta Historia.

Ajuste de preferencias de recorte

Puede definir el número de fotogramas que se van a recortar al utilizar el botón Recortar punto de entrada de varios fotogramas -5 o el botón Recortar punto de salida de varios fotogramas +5.

- Seleccione Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

Realización de una edición de desplazamiento utilizando el control de recorte

1. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione la pista que desee editar.
2. Haga clic en el cuadro de bloqueo de sincronización en la cabecera de cualquier pista que desee desplazar con la edición de desplazamiento.
3. En una línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de edición. Se mostrará el punto de edición en el control de recorte.
4. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Coloque el puntero entre las imágenes de vídeo de forma que cambie a la herramienta Editar desplazamiento ; a continuación, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
   - Arrastre el visualizador de código de tiempo central hacia la izquierda o hacia la derecha.
   - Arrastre el disco de progreso central hacia la izquierda o hacia la derecha.
   - Haga clic en el visualizador del código de tiempo que hay entre las vistas, escriba un número de código de tiempo válido para recortar los bordes de los dos clips hasta ese fotograma, y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
   - Seleccione el numero del cuadro situado encima del disco de progreso central; para recortar ambos clips hacia la izquierda, escriba un número negativo; para recortar ambos clips hacia la derecha, escriba un número positivo; presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
   - Haga clic en el botón que corresponda al número de fotogramas que desea editar. Los botones –1 y –5 recortan ambos clips hacia la izquierda; +1 y +5 recortan ambos clips hacia la derecha.

   Nota: *El número para el desplazamiento de recorte grande está predefinido en 5 fotogramas, si bien puede definirse en cualquier número que se especifique en las preferencias de recorte. Seleccione Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).*

Realización de una edición de rizo con el control de recorte

1. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione la pista que desee editar.
2. Haga clic en el cuadro de bloqueo de sincronización en la cabecera de cualquier pista que desee desplazar con la edición de rizo.
3. En una línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de edición. Se mostrará el punto de edición en el control de recorte.
4. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Coloque el puntero en la imagen de la izquierda o de la derecha de forma que aparezca el icono Recortar punto de salida o Recortar punto de entrada respectivamente, y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
   - Arrastre el visualizador de código de tiempo por debajo de la imagen de la izquierda o de la derecha para recortar el clip correspondiente.
   - Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para recortar el clip correspondiente.
   - Arrastre el icono Punto de salida en la regla de tiempo de la vista de la izquierda o

el icono Punto de entrada en la regla de tiempo de la vista de la derecha.

- Arrastre el número de código de tiempo de distancia interior o de distancia exterior hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
- Haga clic en la visualización del código de tiempo del clip izquierdo (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en la visualización del código de tiempo del clip derecho (para punto de entrada del clip de la derecha), escriba un número de código de tiempo válido para recortar el clip correspondiente hasta ese fotograma, y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Haga clic en el visualizador de distancia exterior (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en el visualizador de distancia interior (para el punto de entrada del clip de la derecha), escriba un número negativo (para recortar a la izquierda) o positivo (para recortar a la derecha) y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

Franklin McMahon muestra las herramientas Edición de rizo, Edición de desplazamiento, Desplazar y Deslizar en este vídeo del sitio web Layers Magazine.

Nota: *El Control de recorte está disponible en Ventana > Control de recorte, pero no funciona con los puntos de edición seleccionados en la Línea de tiempo. El Control de recorte es útil para recortar formas de onda de audio y permite recortar y controlar una sola pista. No obstante, el modo de recorte de Premiere Pro es un mejor entorno de recorte que el Control de recorte.*

- Agregar clips a secuencias
- Creación de ediciones de división

Creación de clips especiales (sintéticos)

Ir al principio

Creación de un líder de recuento (solo Windows)

Si tiene pensado crear una salida de película a partir de una secuencia, puede que desee agregar una cuenta atrás. La cuenta atrás ayuda al operador a comprobar que el audio y el vídeo funcionan correctamente y que están sincronizados. Puede crear y personalizar una cuenta atrás universal para agregarla al comienzo de un proyecto. La cuenta atrás tiene una duración de 11 segundos.

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Cuenta atrás universal. .
2. En el cuadro de diálogo Nueva Cuenta atrás universal, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo, Proporción de píxeles y Velocidad de muestreo para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará la cuenta atrás. Haga clic en Aceptar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de cuenta atrás universal, especifique las opciones siguientes según sea necesario:

   Color de barrido Especifica un color para el área de barrido en forma de círculo de un segundo.

   Color de fondo Especifica un color para la zona que hay detrás del color de barrido.

   Color de línea Especifica un color para las líneas horizontales y verticales.

   Color de destino Especifica un color para los círculos dobles que hay alrededor del número.

   Color del número Especifica un color para el número de cuenta atrás.

   Señal al final Muestra un círculo de señal en el último fotograma de la cuenta.

   Señal en el 2 Emite un pitido en la marca de dos segundos.

   Señal cada segundo Emite un pitido al comienzo de cada segundo durante la cuenta atrás.
4. Haga clic en Aceptar.

Puede personalizar un clip de cuenta atrás si hace doble clic en el panel Proyecto.

Ir al principio

Creación de barras de colores y un tono de 1 kHz

Puede crear un clip de un segundo que contenga barras de colores y un tono de 1 kHz, como una referencia para la calibración del equipo de vídeo y de audio.

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Barras y tono..

2. En el cuadro de diálogo Nuevo sintético, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo, Proporción de píxeles y Velocidad de muestreo para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará las barras y el tono. Haga clic en Aceptar.

Nota: *Algunos flujos de trabajo de audio deben calibrarse en un nivel de tono específico. El nivel predeterminado del tono de 1 kHz es de -12 dB referenciado a 0 dBfs. Puede personalizar el nivel de tono para que coincida con su flujo de trabajo de audio seleccionando Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio con un clip seleccionado. Si selecciona el clip de barras y tono en el panel Proyecto, podrá definir el nivel de ganancia predeterminado para ejemplos de clip. Si selecciona un clip en un panel Línea de tiempo, únicamente podrá cambiar el nivel para ese ejemplo de clip.*

Franklin McMahon ha creado este tutorial de vídeo sobre los medios sintéticos: vídeo transparente, barras y tono de color y color mate en el sitio web Layers Magazine.

Ir al principio

Creación de barras de colores HD y un tono de 1 kHz

Premiere Pro tiene barras de colores HD que cumplen con el estándar ARIB STD-B28 para calibrar salidas de vídeo. Los medios sintéticos también incluyen un tono de 1 kHz.

Para las barras de HD y tono, haga lo siguiente:

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain obtendrá información sobre las nuevas barras de color y tono de HD que cumplen con el estándar ARIB STD-B28 y cómo puede utilizarlas en una secuencia para la calibración de salidas.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Barras y tono de HD.
2. Se inicia un cuadro de diálogo con ajustes basados en la secuencia existente. Cambie la configuración o haga clic en Aceptar para aceptar la configuración.

Ir al principio

Creación de vídeo negro

Las áreas vacías de una pista aparecen en negro si no hay otras áreas de clip visibles ni pistas de vídeo subyacentes. En caso necesario, también puede crear clips de vídeo en negro opacos para su utilización en cualquier parte de una secuencia. Un clip de vídeo en negro de comporta como una imagen fija. Para crear un clip de un color diferente, utilice un color mate. (Consulte Creación de un color mate).

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Vídeo en negro..

2. Si es necesario, en el cuadro de diálogo Nuevo vídeo en negro, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo y Proporción de píxeles para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará el vídeo en negro. De forma predeterminada, la duración del nuevo clip se ajusta en cinco segundos. Haga clic en Aceptar.

   Puede cambiar la duración predeterminada de los clips de vídeo en negro y otros clips de imagen fija en el panel General del cuadro de diálogo Preferencias. Para obtener más información, consulte Modificación de la duración predeterminada de las imágenes fijas.

Ir al principio

Creación de un color mate

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Color mate..

2. En el cuadro de diálogo Nuevo sintético, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo y Proporción de píxeles para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará el color mate. Haga clic en Aceptar.

3. En el Selector de color, seleccione un color para el color mate y haga clic en Aceptar.

Creación de un clip de vídeo transparente

El vídeo transparente es un clip sintético como el vídeo en negro, barras y tono y color mate. Resulta muy práctico cuando desea aplicar un efecto que genera su propia imagen y preserva la transparencia, como el efecto Código de tiempo o Relámpago. Piense en el vídeo transparente como "mate claro".

Eran Stern explica el propósito y el uso de los clips de vídeo transparente en Adobe Premiere Pro en este vídeo.

No es posible aplicar cualquier efecto al vídeo transparente, sino solo aquellos que manipulan el canal alfa. Por ejemplo, a continuación se enumeran algunos de los efectos que puede usar con un clip de vídeo transparente:

- Código de tiempo
- Tablero de ajedrez
- Círculo
- Elipse
- Cuadrícula
- Relámpago
- Bote de pintura
- Simulación de escritura

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel, y elija la opción Vídeo transparente..
2. En el cuadro de diálogo Nuevo sintético, configure la Anchura, Altura, Base de tiempo y Proporción de píxeles para que coincidan con los ajustes de la secuencia en la que utilizará el vídeo transparente. Haga clic en Aceptar.
3. Desde el panel Proyecto, arrastre el clip de vídeo transparente a la pista superior de la secuencia, amplíelo como desee y aplique un efecto.

Algunos destellos de lente y otros efectos con canal alfa de otros fabricantes funcionan con el vídeo transparente.

Trabajo con clips sin conexión

Un *clip sin conexión* es un clip que se ha desvinculado de su archivo de origen o que se ha registrado pero aún no se ha capturado. Los clips sin conexión contienen información acerca de los archivos de origen a los que representan y le proporcionan flexibilidad cuando los archivos reales no están disponibles. Si aparece un clip sin conexión en un panel Línea de tiempo, en el Monitor de programa y en la pista aparecerá "Medio sin conexión".

Cuando registra clips desde una cinta, Premiere Pro crea automáticamente clips sin conexión con la información necesaria para capturar los clips más tarde. También puede crear clips sin conexión manualmente. Puede utilizar los clips sin conexión en situaciones como las siguientes:

- Los clips se han registrado pero todavía no se han capturado. Los clips sin conexión se comportan como clips capturados, por lo que puede organizar los clips sin conexión registrados en el panel Proyecto. Incluso puede diseñar secuencias con los archivos sin conexión en un panel Línea de tiempo antes de capturarlos. Al capturar los clips sin conexión (o al encontrarlos, si ya habían sido capturados pero no estaban disponibles), reemplazarán a los clips sin conexión correspondientes.
- Para capturar clips registrados utilizando el control de dispositivo o la captura por lotes. En Premiere Pro, una lista de captura por lotes es un conjunto de clips sin conexión; al seleccionar un conjunto de clips sin conexión, estos se configuran para la captura por lotes.
- Para volver a capturar clips utilizados en el proyecto. Para ello, es necesario transformar los clips en línea en clips sin conexión mediante el comando Desconectar.
- Un archivo de origen no está disponible al abrir un proyecto, por lo que Premiere Pro no puede encontrarlo automáticamente y usted no puede encontrarlo manualmente. En este caso, Premiere Pro habilita los botones Sin conexión y Todos sin conexión.

Nota: *Los clips en línea y sin conexión de Premiere Pro no están relacionados con los conceptos de edición en línea y sin conexión.*

Ir al principio

Creación de un clip sin conexión

Puede crear un clip sin conexión, es decir, un clip marcador de posición para el material de archivo que se capturará más adelante.

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , en la parte inferior del panel, y elija Archivo sin conexión en el menú..

   Se abre el cuadro de diálogo Archivo sin conexión.

2. En Contiene, seleccione si desea capturar Vídeo, Audio o Audio y vídeo del material de archivo de origen.
3. Para el Formato de audio, seleccione el formato que coincida con el formato de audio del material de archivo de origen: Mono, Estéreo o 5.1.
4. En Nombre de la cinta, escriba el nombre de la cinta que contiene el vídeo de origen para el clip sin conexión.
5. En Nombre de archivo, escriba el nombre del archivo tal y como desea que aparezca en el disco cuando lo capture con Premiere Pro. Si desea crear un clip sin conexión para un archivo de origen que ya ha sido capturado pero que todavía no se encuentra en su equipo informático, escriba el nombre de ese archivo.
6. Introduzca una descripción, una escena, un disparo/toma y una nota de registro según sea necesario.
7. Introduzca el código de tiempo para los puntos de Inicio de medio y Fin de medio. Defina estos puntos para todo el clip sin recortar, incluidos los fotogramas de *control* adicionales que necesitará para la edición y las transiciones.

   Nota: *Para que un clip sin conexión sea apto para la captura, debe contener al menos el nombre de la cinta, el nombre de*

archivo y los ajustes de Inicio de medio y Fin de medio.

No es posible crear un clip combinado sin conexión desde cero.

Ir al principio

Edición de un clip sin conexión

Puede editar los archivos sin conexión. Puede darles nuevos puntos de entrada y salida, nombres de archivo y cinta, y un nuevo formato de audio. Puede especificar si contienen solo audio, solo vídeo o audio y vídeo. Cuando se coloca un clip sin conexión editado en secuencias, conservará los ajustes actualizados. Estos ajustes actualizados también se utilizarán para la captura posterior de lotes.

1. Realice una de las acciones siguientes en el panel Proyecto:
   - Haga doble clic en el clip sin conexión.
   - Seleccione el clip sin conexión. A continuación, seleccione Clip > Editar archivo sin conexión.

     Puede asignar un método abreviado de teclado al comando Clip > Editar archivo sin conexión.

   Se abre el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión.
2. Edite los ajustes tal como sea necesario y haga clic en Aceptar.

   Nota: *No se puede editar 'contiene' o 'formato de audio' para un clip conexión si se encuentra en la línea de tiempo.*

Ir al principio

Nueva vinculación de un clip sin conexión

Puede vincular un clip sin conexión a un archivo de origen, incluso si es diferente del que creó el clip sin conexión. El archivo de origen vinculado aparecerá siempre que el clip sin conexión se utilice en un proyecto. Por ejemplo, es posible editar un clip en línea en una secuencia, desconectar el origen y vincular el clip sin conexión a otro archivo de origen. El nuevo origen aparecerá en la secuencia donde antes aparecía el original.

Es posible vincular clips sin conexión con archivos de vídeo, audio y de imagen fija. Sin embargo, un clip sin conexión no se puede vincular a una secuencia de imagen fija diferente de su archivo de origen original. Importe nuevas secuencias de imágenes fijas y sitúelas en las líneas de tiempo de forma manual.

Puede vincular un clip sin conexión que contenga audio a un archivo de origen que no contenga audio. Premiere Pro elimina del proyecto la pista de audio en todas las instancias del clip vinculado nuevamente.

Nota: *Para vincular el audio de un archivo de origen nuevo, el archivo de origen debe tener el mismo tipo de pista de audio que un clip sin conexión. Por ejemplo, si el clip sin conexión tiene una pista de audio estéreo, no podrá vincularlo a un archivo de origen con una pista de audio mono.*

1. En el panel Proyecto, seleccione uno o varios clips sin conexión.
2. Elija Proyecto > Vincular medios.
3. Seleccione el archivo de origen y haga clic en Seleccionar.

   Nota: *Si ha seleccionado varios clips sin conexión, aparecerá el cuadro de diálogo Vincular medios a para cada clip seleccionado. La barra de títulos del cuadro de diálogo muestra el nombre de archivo de cada clip sin conexión. Vuelva a vincular el archivo de origen correcto con cada clip sin conexión. Si todos los clips sin conexión seleccionados hacen referencia a los medios en la misma carpeta, el cuadro de diálogo Vincular medios a solicita el primer archivo y, posteriormente, vincula los clips sin conexión seleccionados a todos los archivos en la misma carpeta que el archivo seleccionado. Si se realiza la vinculación a un archivo desde un proyecto diferente y si ese proyecto presenta la misma estructura de carpeta y nombres de carpeta que el primer proyecto, el cuadro de diálogo Vincular Medios a solicita el primer archivo y, posteriormente, vincula los clips sin conexión seleccionados a todos los archivos en el otro proyecto.*
4. (Opcional) Si selecciona vincular un archivo de origen que no contiene audio a un clip sin conexión que contiene audio, aparece el cuadro de diálogo Discrepancia de medios. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para eliminar la pista de audio de todas las instancias del clip sin conexión del proyecto, haga clic en Aceptar.
   - Para cancelar el vínculo al archivo de origen y retener la pista de audio en todas las instancias del clip sin conexión, haga clic en Cancelar.

En el panel Proyecto, puede elegir Clip > Desconectar para cualquier clip combinado. Al desconectar cualquier clip combinado, todos clips integrantes también pasarán a estar conexión. Sin embargo, puede utilizar el comando Volver a vincular para realizar la vinculación a las pistas deseadas, dejando otras sin conexión.

Ir al principio

Conversión de un clip en línea a un clip sin conexión

1. En el panel Proyecto, seleccione uno o más archivos en línea.
2. Elija Proyecto > Desconectar.
3. Seleccione una de las opciones siguientes:

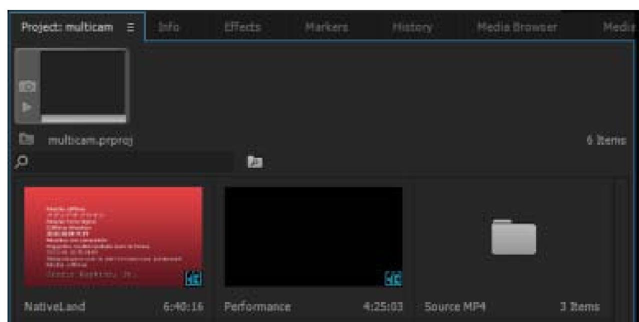
Los archivos de medios permanecerán en el disco Convierte los archivos seleccionados en archivos sin conexión en el proyecto pero no borra los archivos de origen del disco.

Los archivos de medios se borrarán Convierte los archivos seleccionados en archivos sin conexión en el proyecto y borra los archivos de origen del disco.

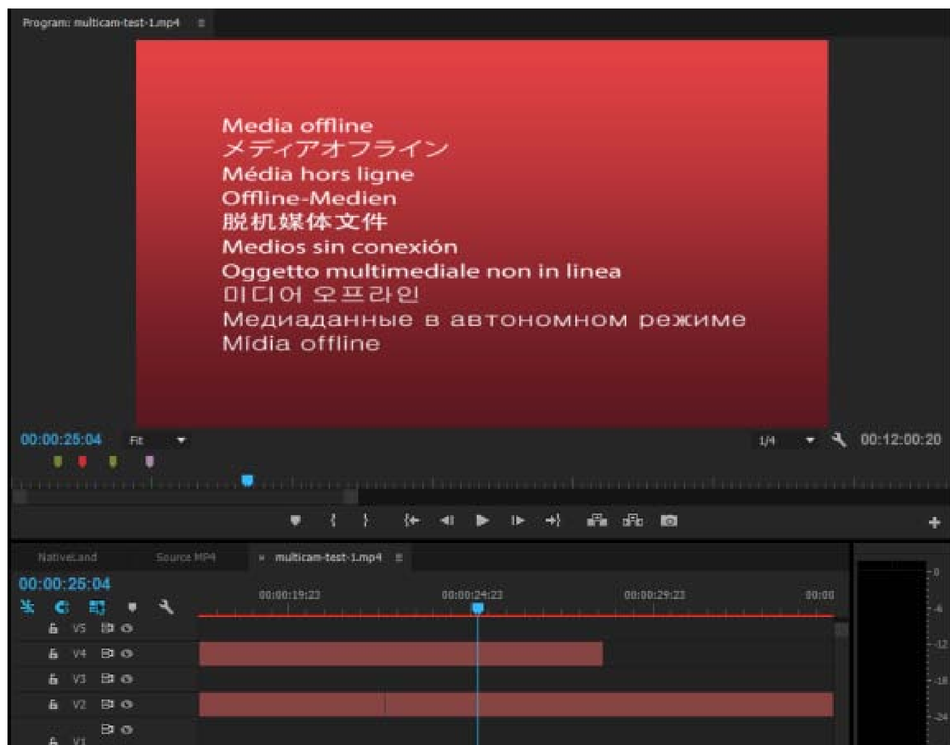
Nota: *Si vuelve a capturar un clip con el mismo nombre que un archivo del disco, se sustituirá el archivo original. Para conservar los clips originales sin cambiar su nombre, muévalos a otra carpeta o disco, o utilice nombres de archivo distintos para los clips que vuelva a capturar.*

Volver a vincular medios sin conexión

Cuando se mueve, cambia o elimina un clip importado fuera de Premiere Pro, el clip se convierte en un clip sin conexión. Los clips sin conexión se representan mediante el icono de "elemento sin conexión" del panel Proyecto, y "medios sin conexión" aparece en la secuencia de la línea de tiempo, en el Monitor de programa y en otros lugares, como se indica a continuación:



Los clips sin conexión aparecen en el panel Proyecto



Los medios sin conexión aparecen en la Línea de tiempo y en el Monitor de programa

Premiere Pro le ayuda a localizar y volver a vincular medios sin conexión mediante los cuadros de diálogo Vincular medios y Localizar archivos. Al abrir un proyecto que contiene medios sin conexión, el flujo de trabajo Vincular medios le permite localizar y volver a vincular los medios sin conexión, lo que los vuelve a colocar en línea para utilizarlos en el proyecto.

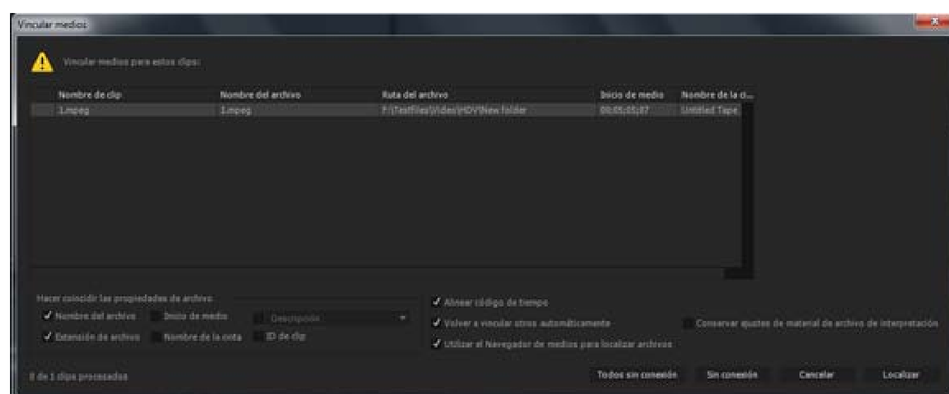
Para obtener más información sobre los archivos sin conexión, consulte Trabajo con clips sin conexión.

Ir al principio

Localización y vinculación de archivos sin conexión

Cuando abre un proyecto al que le faltan archivos de medios, el cuadro de diálogo Vincular medios le ofrece visibilidad en archivos que tienen vínculos rotos y le ayuda a localizar y vincular su archivos rápidamente.

El cuadro de diálogo Vincular medios muestra el nombre de clip utilizado en el proyecto, así como el nombre de archivo de los medios enlazados. El cuadro de diálogo Vincular medios también muestra la ruta completa de carpetas que almacenaron los medios sin conexión.



Por ejemplo, cuando se importa un clip en un proyecto por primera vez, el clip utiliza el nombre de archivo de los medios de forma predeterminada. Más tarde, incluso si cambia el nombre del clip, Premiere Pro puede ayudarle a localizar el clip aun cuando el archivo de medios esté sin conexión. En función de la manera en la que desee trabajar con los archivos sin conexión, puede especificar los criterios de búsqueda necesarios y hacer coincidir las propiedades de archivo.

Hacer coincidir las propiedades de archivo

Para ayudar a localizar eficazmente los medios que faltan, puede seleccionar propiedades como Nombre de archivo, Extensión de archivo, Inicio de mediosy Nombre de la cinta. También puede seleccionar propiedades de metadatos como Descripción, Escena, Tomay Nota de registro.

Al hacer clic en Localizar, el cuadro de diálogo Localizar archivo muestra las coincidencias en función de las coincidencias de las propiedades de archivo seleccionadas. Por lo tanto, a fin de hacer coincidir y vincular medios, tiene que seleccionar al menos una propiedad en Coincidir las propiedades de archivo.

La combinación de Coincidir las propiedades de archivo que seleccione debe identificar de forma única cada archivo de medios entre el conjunto de archivos que se va a vincular.

Ir al principio

Volver a vincular medios sin conexión automáticamente

Premiere Pro busca y vincula automáticamente los medios sin conexión en la medida de lo posible. En el cuadro de diálogo Vincular medios, la opción Volver a vincular otros automáticamente está seleccionada por defecto.

Nota: *Premiere Pro intenta volver a vincular los medios sin conexión con la menor participación del usuario como sea posible. Si Premiere Pro puede volver a vincular automáticamente todos los archivos que faltan al abrir el proyecto, no ve el cuadro de diálogo Vincular medios.*

La opciónAlinear código de tiempo también está marcada por defecto para alinear el código de tiempo de origen del archivo de medios con el clip que se está vinculando.

Si no desea vincular todos los medios, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione algunos de los archivos y haga clic en Sin conexión. Solo los archivos seleccionados se realizan sin conexión.
- Haga clic en Todos sin conexión. Todos los archivos, sin incluir los archivos que ya se han ubicado, se realizan sin conexión.
- Haga clic en Cancelar. Todos los archivos que aparecen en el cuadro de diálogo Vincular medios se realizan sin conexión.

En cualquier momento posterior, podrá abrir el cuadro de diálogo Vincular medios y volver a vincular los clips sin conexión en el proyecto, por medio de una de las siguientes acciones:

- Seleccione el clip sin conexión en la Línea de tiempo y, a continuación, seleccione Clip > Vincular medios.
- Haga clic con el botón derecho del ratón o presione Ctrl y haga clic en el clip en la Línea de tiempo, y seleccione Vincular medios en el menú contextual.

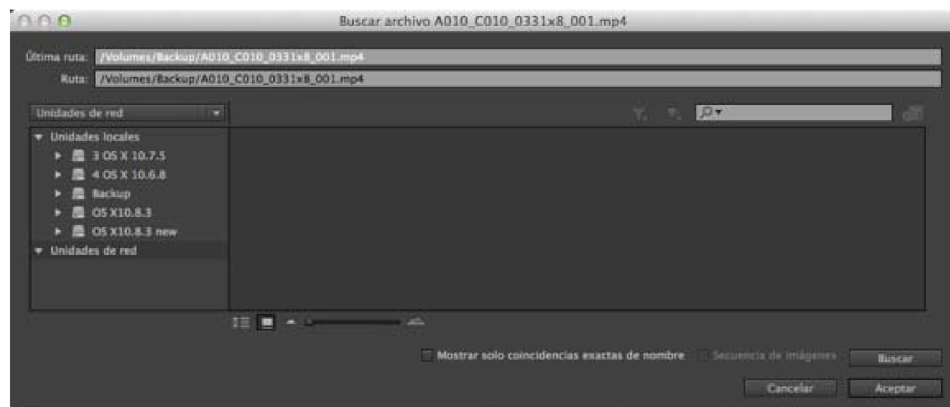
Ir al principio

Buscar y volver a vincular medios sin conexión de forma manual

Puede buscar y volver a conectar manualmente los medios que Premiere Pro no pueda volver a vincular automáticamente. Para ello, en el cuadro de diálogo Vincular medios, haga clic en el botón Localizar.

Se abrirá el cuadro de diálogo Localizar archivo con el directorio existente más cercano y mostrando hasta tres niveles. Si no se ha encontrado ninguna coincidencia exacta, el directorio se muestra teniendo en cuenta el lugar en el que debería haber estado el archivo o en la misma ubicación de directorio que la sesión anterior.

El cuadro de diálogo Localizar archivo muestra el listado de directorios de archivo con la interfaz del Navegador de medios por defecto.



Cuadro de diálogo Localizar archivo

Nota: *Si desea buscar los archivos utilizando el navegador de su equipo, quite la selección de la opción*

Utilizar el navegador de medios para localizar archivos en el cuadro de diálogo Vincular medios.

Puede buscar manualmente un archivo dentro del cuadro de diálogo Localizar haciendo clic en Buscar. Si busca en Última ruta, tal vez pueda localizar el archivo que falta con facilidad y rapidez.

> *Puede editar el campo de trazado. Si es necesario, puede copiar la ruta completa o un segmento de la ruta de acceso desde la última cadena de la ruta y pegarlo en el campo Ruta. Esta opción es especialmente útil para ayudar a localizar rápidamente la ruta del archivo que falta.*

Para ayudarle a reducir los resultados de la búsqueda, el cuadro de diálogo Localizar archivo también brinda opciones de filtro avanzado, como mostrar tipos de archivo específicos y seleccionar Mostrar solo coincidencias exactas de nombre . Además, puede cambiar de una vista de lista a una vista de miniaturas para confirmar visualmente archivos de medios específicos.

Ir al principio

Tutorial basado en un proyecto



Importación y nueva vinculación de medios

Siga este tutorial basado en un proyecto para aprender a importar vídeo, audio, imágenes y otros recursos en Premiere Pro. Aprenda a volverlos a encontrar con rapidez si cambian de nombre o se mueven.

Revisión de origen y direccionamiento de pista

Adobe® Premiere® Pro permite utilizar ajustes preestablecidos de revisor de origen para controlar las operaciones de inserción y sobrescritura en los clips. Esta función simplifica el flujo de trabajo de edición, sin eliminar su capacidad para sobrescribir un hueco vacío.

Premiere Pro separa los indicadores de origen de las pistas de destino. Premiere Pro utiliza indicadores de pista de origen para las operaciones Insertar y Sobrescribir. Utiliza pista de destino para Pegar, Hacer coincidir fotograma, Ir a edición siguiente/anterior y otras operaciones de edición.

Ir al principio

Uso de revisores de origen e indicadores de pista de origen

Los revisores de origen tienen tres estados: Activado, Desactivado, Negro/Silencioso. Para cada pista de vídeo y audio del elemento del Monitor de origen, se muestra un parche.

- Cuando un elemento está en el estado Activado estado, la pista correspondiente se incluye en una operación de edición.
- Cuando la pista está en el estado Desactivado, los cambios de edición no se reflejan en la pista.
- Cuando la pista está en el Negro/Silencioso, aparece un hueco en la pista en lugar de aparecer el material de origen.

Haga clic una sola vez en un indicador de origen para alternar entre los estados Activado y Desactivado. Presione la tecla Alt para pasar al estado Negro/Silencioso. Pulse Alt + Mayús para aplicar la operación a todos los indicadores de origen del mismo tipo de medio.

Puede arrastrar un indicador de pista de origen asignado y asignarlo a otra pista:

- Si el indicador de pista de origen está desactivado, al arrastrarlo, lo activa.
- Si el indicador de pista de origen ya está activado, al arrastrarlo, no cambia su estado.
- Si la pista de destino tiene otro indicador de pista de origen, los dos indicadores intercambian pistas.

Puede arrastrar indicadores de origen del mismo tipo (audio o vídeo) simultáneamente, mientras que mantiene el espaciado vertical relativo entre los ambos. Pulse la tecla Mayús mientras hace clic y, a continuación, arrastre un indicador de pista de origen asignado.

- Si se hace clic en un indicador de origen vacío, el indicador más cercano por encima se desplaza hacia abajo de la pista. Si no hay ningún indicador arriba, el indicador más cercano a continuación se mueve hacia arriba en la pista.
- Si pulsa Alt/Opc mientras hace clic en un indicador de origen vacío, el indicador más cercano a continuación se mueve hacia arriba en la pista. Si no hay ningún indicador más adelante, el indicador más cercano hacia arriba se desplaza hacia abajo en la pista.

Cuando no hay suficientes pistas para mostrar las pistas de origen, la última pista del clip contiene un icono + en la columna de indicador de origen. Si hace clic en el icono, se añaden nuevas pistas para coincidir con el origen.

Palabras clave: Revisión de vídeos, direccionamiento de pistas, direccionar pistas, edición de vídeo, revisión de origen, secuencias de origen

Sincronización de audio y vídeo con Combinar clips

Premiere Pro ofrece un método de sincronización de audio y vídeo denominado Combinar clips. Esta función optimiza el proceso con el que los usuarios pueden sincronizar el audio y vídeo que se hayan grabado por separado (un proceso denominado en ocasiones grabación de sistema doble). Puede seleccionar un clip de vídeo y sincronizarlo con hasta 16 canales de audio mediante el comando Combinar clips. Los clips que conforman el clip combinado se denominan *clips componentes*.

Los clips se pueden combinar por grupo, seleccionándolos en el panel Proyecto o en la Línea de tiempo. El comando Clips combinados puede invocarse a través el menú Clip o un menú contextual. Se trata de un comando contextual, de forma que deben seleccionarse varios clips para poder activarlo.

Es posible combinar uno o varios clips de audio en un único vídeo o clip AV. El número total de las pistas de audio permisible en un clip combinado es 16, incluida cualquier combinación de clips mono, estéreo o envolvente 5.1. Un solo mono clip cuenta como una pista, un solo estéreo cuenta como dos y un clip 5.1 cuenta como seis.

Nota: *la creación de un clip combinado no reemplaza ni modificar el clip o los clips de origen.*

Ir al principio

Combine los clips en el panel Proyecto

Para combinar clips en el panel Proyecto, realice lo siguiente:

1. Seleccione el clip de vídeo en el que desee combinar los clips de audio. Tenga en cuenta que solo puede tener un clip de vídeo en cualquier clip combinado.
2. Presione Mayús o Control y haga clic (Comando-clic en Mac OS) para seleccionar los clips de solo audio que desee combinar con el clip de vídeo.
3. Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Clip > Combinar clips
- Haga clic con el botón derecho del ratón (o mantenga presionada la tecla Control y haga clic para Mac OS) y, a continuación, elija Combinar clips en el menú contextual.

Aparecerá el cuadro de diálogo Combinar clips. Seleccione una de las opciones siguientes para el punto de sincronización:

- Basado en el punto de entrada: para localizar la sincronización basada en el punto de entrada, en la palmada de la pizarra, por ejemplo.
- Basado en el punto de salida: para localizar la sincronización basada en el punto de salida, en la palmada de la pizarra, por ejemplo.
- Basado en el código de tiempo coincidente: para localizar la sincronización basada en el código de tiempo común entre los clips.
- Basado en los marcadores de clip: para la localización de un punto de sincronización basado en un marcador de clip numerado de la ranura. Esta función está desactivada a

menos que todos los clips componentes tengan un marcador numerado como mínimo.

Haga clic en Aceptar. El clip combinado aparecerá ahora en el panel Proyecto, con un nombre que coincida con el clip de vídeo o con el clip de audio seleccionado más superior (basado en el orden de clasificación actual en la bandeja) si no hay vídeo. "- Combinado" se añade al final del nombre del nuevo clip combinado. Los usuarios pueden cambiar el nombre este elemento, si es necesario.

Nota: *Puede combinar clips de audio con otros clips del mismo tipo; no es necesario un clip de vídeo para crear un clip combinado. Solo puede utilizarse un clip que contenga vídeo.*

Ir al principio

Combinación de clips en el panel Línea de tiempo

Para combinar clips en el panel Línea de tiempo, realice lo siguiente:

1. Seleccione los clips (si aún no están seleccionados) y, a continuación, realice una de las operaciones siguientes:

- Arrastre los clips componentes al panel Proyecto.
- Elija Clip > Combinar clips.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Combinar clips.

2. Haga clic en Aceptar. El clip combinado aparecerá ahora en el panel Proyecto.

Nota: *Los clips que se combinan en la Línea de tiempo se sincronizan desde Inicio de clip para clip integrante. Para combinar los basados en Final de clip, Código de tiempo o Marcador de clip numerado, utilice la opción de sincronización antes de combinar los clips.*

Ir al principio

Sincronización de clips en el panel Línea de tiempo

Al sincronizar los clips se alinean varios clips en el panel Línea de tiempo. Después de sincronizar los clips, se puede crear un clip combinado.

Para sincronizar los clips en el panel Línea de tiempo, en primer lugar edite los clips en el panel Línea de tiempo y, a continuación, realice una de las siguientes operaciones:

- Alinear los clips manualmente arrastrándolos al lugar hasta que estén sincronizados.
- Alinear los clips utilizado la función Sincronizar. Para ello, realice lo siguiente:

1. Seleccione los clips que desee sincronizar.
2. Elija Clip > Sincronizar.

Se inicia el cuadro de diálogo Sincronizar. Seleccione una de las opciones siguientes para el punto de sincronización:

- Basado en el inicio del clip
- Basado en el final del clip
- Basado en el código de tiempo coincidente
- Basado en los marcadores de clip

Haga clic en Aceptar. Los clips se encuentran ahora sincronizados.

Ir al principio

Edición con clips combinados

En general, trabajar con clips combinados es similar al trabajo con cualquier otro clip. Sin embargo, existen algunas diferencias en el flujo de trabajo dignas de mención.

Edición de clips combinados con espacios en la Línea de tiempo

La combinación de los clips afecta a su comportamiento cuando se editan en la línea de tiempo: en concreto, si los clips contienen “espacios” en su estructura.

Cuando hay disponible otro clip componente Si se marca un punto de entrada o salida en un espacio en el audio o vídeo y existe otro clip componente disponible en la parte superior o inferior del espacio, Premiere Pro utiliza una pista en el espacio cuando se añade el clip combinado en la Línea de tiempo.

Cuando no hay disponible ningún clip componente Se debe tener en cuenta que es posible combinar el audio y el vídeo y que puede haber lugares en el clip combinado donde no haya ningún otro clip componente en el espacio. Si se ha marcado el punto de entrada o salida en un espacio, recibirá una advertencia que indica: “Edición no válida. No hay medios presentes en el rango de Entrada/Salida marcado del clip de origen." al intentar añadir el clip combinado a la Línea de tiempo. El icono de "no soltar" aparecerá el icono si se intenta arrastrar y colocar el clip combinado en la Línea de tiempo.

Nota: *El negro se reproducirá para cualquier espacio en el vídeo. El silencio se reproducirá para el espacio en el audio, a menos que exista otro clip de audio componente disponible en otra pista.*

Recorte de clips combinados

El recorte de clips combinados es muy similar a recortar cualquier otro clip, excepto en los siguientes casos:

- Durante el recorte, este se aplica uniformemente a los clips componentes, manteniendo todos los desplazamientos.
- Para recortar el borde de un solo clip componente, los usuarios pueden anular sincronización temporalmente, manteniendo presionado el modificador Alt/Opción mientras se arrastra.
- Al recortar los clips componente individuales, el ajuste se produce en los extremos del otro componente cuando el ajuste está activado.
- Se aplican las reglas de recorte normales; un clip combinado solo se puede recortar en el punto donde al menos haya un fotograma restante en cualquier otro clip componente.

Ir al principio

Clips combinados y panel Metadatos

Cuando se crea un clip combinado, los metadatos para cada uno de los clips integrantes se copian en el panel Metadatos. Existen algunas diferencias para visualizar los metadatos para un clip combinado. Son las siguientes:

Visualización de metadatos Puede ver los metadatos en un solo clip componente. Para ver los metadatos de un clip componente, elija el nombre del clip en el menú emergente Archivo. Sus metadatos aparecerán en el panel de metadatos.

Introducción de metadatos Puede introducir metadatos en un clip componente o en todo el clip combinado.

- Configure el menú emergente Archivo en el clip componente deseado y, a continuación, introduzca metadatos para el clip.
- Configure el menú emergente Archivo en Todos los archivos y, a continuación, introduzca los metadatos para el clip combinado. Todos los datos introducidos en una propiedad se introducirán en el XMP para cada uno de los archivos componentes que conforman el clip combinado.

Nota: *La opción Todos los archivos funciona como la selección de varios clip, ya que muestra cuando los valores de propiedad no coinciden en la selección. De forma similar a la selección múltiple, cuando el modo de visualización se establece en Todos los archivos, todos los datos indicados en una propiedad se introducirán en el XMP de cada archivo componente que conforma el clip combinado.*

Ir al principio

Uso del código de tiempo de un clip maestro de audio para crear un clip combinado

Puede utilizar el código de tiempo de un clip maestro de audio al crear un clip combinado. También puede omitir el audio de la cámara de origen al crear un clip combinado.

Realice una de las acciones siguientes:

1. Seleccione el clip de vídeo y el clip de audio que contiene el código de tiempo.
2. Elija Clip > Combinar clips.
3. En el cuadro de diálogo Combinar clips, realice una de las acciones siguientes:

- Para utilizar código de tiempo de un clip de audio maestro para crear un clip combinado, seleccione la casilla de verificación “Utilizar código de tiempo de audio del clip”. A continuación, elija en el menú emergente la pista de audio con la que desee sincronizar el vídeo.
- Para eliminar el audio de cámara de origen de un clip, seleccione la casilla de verificación “Extraer audio del clip AV”.

4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Limitaciones de los clips combinados

Se aplican varias limitaciones al trabajar con clips combinados:

- El comando Reemplazar material de archivo no funciona.
- La incorporación de guiones de Adobe Story y, a continuación, y el análisis voz a texto no se admite.

  Nota: *Si adjunta un guión de Adobe Story a un clip de audio antes de la combinación, podrá analizar la voz a texto tras la combinación. Seleccione “Todos los archivos” o el clip de audio que contenga el guión en el menú desplegable Archivo en el panel Metadatos y, a continuación, haga clic en el botón Analizar.*

- El control de asignación de canal de audio completo en el clip combinado no se admite.
- El audio del clip combinado se refleja únicamente en el audio de pista mono. Final Cut Pro XML y AAF intercambian formatos que no son compatibles.
- No se admite la sincronización automática que utiliza formas de onda de audio, código de tiempo de ejecución libre, código de tiempo de hora del día, código de tiempo AUX o código de tiempo de audio independiente.
- La función Mostrar en Adobe Bridge no se admite.
- Una vez creado, el clip combinado no se puede volver a sincronizar ni ajustar. Para volver a sincronizar o ajustar los clips, cree un nuevo clip combinado.
- El ajuste del contenido de un clip combinado no se admite. Sin embargo, si se elimina un clip componente determinado, el clip combinado se puede volver a vincular.
- Los clips combinados o las partes de clips combinados previamente no se pueden utilizar para volver a combinar ni crear un nuevo clip combinado. Los clips de un único componente se pueden utilizar para crear un clip combinado.

Modificación de las propiedades de clip con Interpretar material de archivo

Para modificar las propiedades de un clip, seleccione opciones en el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo.

- Para obtener más información sobre el uso de las opciones de velocidad de fotogramas, consulte Cambio de la velocidad de fotogramas de clips.
- Para obtener más información sobre el uso de las opciones de orden de campo, consulte Cambio del orden de campos de un clip.
- Para obtener más información sobre el uso de las opciones de Canal alfa, consulte Canales alfa y mates.

Ir al principio

Interpretar material de archivo

1. En el panel Proyecto, haga clic con el botón secundario (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en el clip para el que desee cambiar una propiedad.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Seleccione las opciones deseadas y haga clic en Aceptar.

   Andrew Devis proporciona un tutorial de vídeo sobre cómo interpretar material de archivo en el sitio web Creative COW.

   Para obtener más información sobre la interpretación de material de archivo, consulte este tutorial de vídeo de Maxim Jago de Learn by Video y video2Brain.

Deshacer, historial y eventos

Ir al principio

Comando Deshacer

Si cambia de opinión o comete algún error, Premiere Pro le ofrece distintos modos de deshacer su trabajo. Puede deshacer solo aquellas acciones que afectan al programa de vídeo; por ejemplo, puede deshacer una edición, pero no el desplazamiento de una ventana.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Para deshacer el cambio más reciente, elija Edición > Deshacer. (Puede deshacer secuencialmente hasta los 32 cambios más recientes realizados en el proyecto en cualquier panel de Premiere Pro.)
  - Para saltar a un estado específico del proyecto desde que este se abrió, seleccione un elemento en el panel Historia.
  - Para deshacer todos los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, seleccione Archivo > Volver.
  - Para deshacer los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, abra una versión anterior del proyecto en la carpeta Almacenamiento automático de Premiere y, a continuación, elija Archivo > Guardar como para almacenar el proyecto en una ubicación fuera de la carpeta Almacenamiento automático de Premiere. El número de versiones anteriores guardadas depende de los ajustes de las preferencias de Guardado automático.
  - Presione la tecla Esc para detener un cambio que Premiere Pro esté procesando (por ejemplo, cuando visualice una barra de progreso).
  - Para cerrar un cuadro de diálogo sin aplicar los cambios, haga clic en Cancelar.
  - Para volver a los valores predeterminados de un efecto aplicado, haga clic en el botón Restablecer para ese efecto en el panel Controles de efectos.

Ir al principio

Panel Historia

Utilice el panel Historia para saltar a un estado del proyecto creado durante la sesión de trabajo actual. Cada vez que se aplica un cambio a una parte del proyecto, el nuevo estado del proyecto se agrega al panel. Puede modificar el proyecto desde el estado que seleccione. Los estados de historia no están disponibles para las acciones realizadas dentro del panel Captura.

Estas instrucciones le ayudarán con el panel Historia:

- Los cambios a nivel de programa, como los cambios realizados en paneles, ventanas y preferencias, no son cambios del proyecto en sí, por eso no se agregan al panel Historia.

Tras haber cerrado y vuelto a abrir el proyecto, los estados anteriores ya no están disponibles en el panel Historia.

- El estado más antiguo es el primero de la lista y el más reciente es el último.
- Cada estado aparece con el nombre de la herramienta o comando utilizado para cambiar el proyecto, así como con un icono que representa la herramienta o el comando. Algunas acciones generan un estado para cada panel afectado por esta acción, como el Titulador. Las acciones realizadas en ese panel se tratan como un solo estado en el panel Historia.
- La selección de un estado atenúa los inferiores a él, para indicar qué cambios se eliminarán si trabaja desde el proyecto con ese estado.
- Si selecciona un estado y luego cambia el proyecto, eliminará todos los estados anteriores.
- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Para seleccionar un estado, haga clic en el nombre del estado en el panel Historia.
  - Para desplazarse por el panel Historia, deslice el regulador o la barra de desplazamiento del panel, o bien elija Paso adelante o Paso atrás del menú del panel.
  - Para eliminar un estado del proyecto, seleccione el estado. A continuación, seleccione Eliminar del menú del panel o haga clic en el icono Eliminar y haga clic en Aceptar.
  - Para borrar todos los estados del panel Historia, elija Borrar historia en el menú del panel.

Ir al principio

Panel Eventos

El panel Eventos muestra una lista de avisos, mensajes de error y otra información que puede utilizar para identificar y solucionar problemas, en especial los relacionados con plugins y otros componentes de otros fabricantes.

Un icono de alerta , , en la barra de estado le notificará los errores. Si hace doble clic en el icono, se abrirá el panel Eventos. Borre el elemento asociado del panel para eliminar el icono de la barra de estado.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en el icono de alerta de la barra de estado.
   - Elija Ventana > Eventos.
2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para obtener más información acerca de un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en Detalles.
   - Para borrar la lista de eventos, haga clic en Borrar todo.

Ir al principio

Notificación de eventos

Además del icono de alerta del panel Eventos, aparece una ventana emergente de notificación en la esquina inferior derecha de la interfaz de usuario.

La notificación aparecerá durante unos segundos; el color de fondo de la notificación indica el tipo de evento. Por ejemplo, las notificaciones de errores tienen un fondo rojo, las notificaciones de advertencias tienen un fondo amarillo y las notificaciones informativas tienen un fondo azul.

La ventana emergente de notificación aparece de forma predeterminada. Si desea desactivarla, anule la selección del Indicador de Mostrar eventos en la categoría General del cuadro de diálogo Preferencias.

Deshacer, historial y eventos

Ir al principio

Comando Deshacer

Si cambia de opinión o comete algún error, Premiere Pro le ofrece distintos modos de deshacer su trabajo. Puede deshacer solo aquellas acciones que afectan al programa de vídeo; por ejemplo, puede deshacer una edición, pero no el desplazamiento de una ventana.

- Realice una de las acciones siguientes:
  - Para deshacer el cambio más reciente, elija Edición > Deshacer. (Puede deshacer secuencialmente hasta los 32 cambios más recientes realizados en el proyecto en cualquier panel de Premiere Pro.)
  - Para saltar a un estado específico del proyecto desde que este se abrió, seleccione un elemento en el panel Historia.
  - Para deshacer todos los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, seleccione Archivo > Volver.
  - Para deshacer los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, abra una versión anterior del proyecto en la carpeta Almacenamiento automático de Premiere y, a continuación, elija Archivo > Guardar como para almacenar el proyecto en una ubicación fuera de la carpeta Almacenamiento automático de Premiere. El número de versiones anteriores guardadas depende de los ajustes de las preferencias de Guardado automático.
  - Presione la tecla Esc para detener un cambio que Premiere Pro esté procesando (por ejemplo, cuando visualice una barra de progreso).
  - Para cerrar un cuadro de diálogo sin aplicar los cambios, haga clic en Cancelar.
  - Para volver a los valores predeterminados de un efecto aplicado, haga clic en el botón Restablecer para ese efecto en el panel Controles de efectos.

Ir al principio

Panel Historia

Utilice el panel Historia para saltar a un estado del proyecto creado durante la sesión de trabajo actual. Cada vez que se aplica un cambio a una parte del proyecto, el nuevo estado del proyecto se agrega al panel. Puede modificar el proyecto desde el estado que seleccione. Los estados de historia no están disponibles para las acciones realizadas dentro del panel Captura.

Estas instrucciones le ayudarán con el panel Historia:

- Los cambios a nivel de programa, como los cambios realizados en paneles, ventanas y preferencias, no son cambios del proyecto en sí, por eso no se agregan al panel Historia.

Tras haber cerrado y vuelto a abrir el proyecto, los estados anteriores ya no están disponibles en el panel Historia.

- El estado más antiguo es el primero de la lista y el más reciente es el último.
- Cada estado aparece con el nombre de la herramienta o comando utilizado para cambiar el proyecto, así como con un icono que representa la herramienta o el comando. Algunas acciones generan un estado para cada panel afectado por esta acción, como el Titulador. Las acciones realizadas en ese panel se tratan como un solo estado en el panel Historia.
- La selección de un estado atenúa los inferiores a él, para indicar qué cambios se eliminarán si trabaja desde el proyecto con ese estado.
- Si selecciona un estado y luego cambia el proyecto, eliminará todos los estados anteriores.
- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Para seleccionar un estado, haga clic en el nombre del estado en el panel Historia.
    - Para desplazarse por el panel Historia, deslice el regulador o la barra de desplazamiento del panel, o bien elija Paso adelante o Paso atrás del menú del panel.
    - Para eliminar un estado del proyecto, seleccione el estado. A continuación, seleccione Eliminar del menú del panel o haga clic en el icono Eliminar y haga clic en Aceptar.
    - Para borrar todos los estados del panel Historia, elija Borrar historia en el menú del panel.

Ir al principio

Panel Eventos

El panel Eventos muestra una lista de avisos, mensajes de error y otra información que puede utilizar para identificar y solucionar problemas, en especial los relacionados con plugins y otros componentes de otros fabricantes.

Un icono de alerta , , en la barra de estado le notificará los errores. Si hace doble clic en el icono, se abrirá el panel Eventos. Borre el elemento asociado del panel para eliminar el icono de la barra de estado.

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - Haga doble clic en el icono de alerta de la barra de estado.
    - Elija Ventana > Eventos.
2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Para obtener más información acerca de un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en Detalles.
    - Para borrar la lista de eventos, haga clic en Borrar todo.

Ir al principio

Notificación de eventos

Además del icono de alerta del panel Eventos, aparece una ventana emergente de notificación en la esquina inferior derecha de la interfaz de usuario.

La notificación aparecerá durante unos segundos; el color de fondo de la notificación indica el tipo de evento. Por ejemplo, las notificaciones de errores tienen un fondo rojo, las notificaciones de advertencias tienen un fondo amarillo y las notificaciones informativas tienen un fondo azul.

La ventana emergente de notificación aparece de forma predeterminada. Si desea desactivarla, anule la selección del Indicador de Mostrar eventos en la categoría General del cuadro de diálogo Preferencias.

Congelación de fotogramas

Premiere Pro proporciona varias formas fáciles de congelar fotogramas en un clip de vídeo.

Puede utilizar las opciones de Congelar fotograma, congelar un solo fotograma durante todo el clip (como si hubiera importado el fotograma como imagen fija), o utilizar la técnica de reasignación de tiempo para congelar una parte del fotograma.

Ir al principio

Congelar vídeo con las opciones de Congelar fotograma

Premiere Pro proporciona métodos rápidos y eficaces se de capturar un fotograma fijo de un clip de vídeo con opciones de Congelar fotograma.

Las opciones de Congelar fotograma están diseñadas para capturar un fotograma fijo sin crear medios o elementos de proyecto adicionales.

Añadir Congelar fotograma

1. Coloque el cabezal de reproducción en el fotograma deseado que desea capturar.
2. Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Congelar fotograma. O utilice el método abreviado de teclado Cmd+Mayús+K (Mac) o Ctrl+Mayús+K (Win).

Se crea una imagen fija de la posición actual del cabezal de reproducción en la línea de tiempo. La imagen fija que se agrega a la línea de tiempo se parece a la parte anterior del clip original, sin ningún cambio en el nombre o el color.

Insertar segmento de Congelar fotograma

1. Coloque el cabezal de reproducción en la línea de tiempo donde desea insertar un fotograma congelado.
2. Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Insertar Congelar fotograma.

El clip en la posición del cabezal de reproducción se divide y se inserta un fotograma congelado de dos segundos. Posteriormente puede recortar el fotograma congelado insertado a cualquier longitud.

Ir al principio

Exportación de un fotograma fijo

Utilice el botón Exportar fotograma para crear una imagen fija (fotograma congelado) de un clip de película.

El botón Exportar fotograma del Monitor de origen o el Monitor de programa permite exportar rápidamente un fotograma de vídeo sin utilizar Adobe Media Encoder.

1. Coloque el cabezal de reproducción en el fotograma congelado deseado en un clip o una secuencia que desee exportar.

2. Haga clic en el botón Exportar fotograma. El cuadro de diálogo Exportar fotograma se abre con el campo de nombre en modo de edición de texto. El código de tiempo del fotograma del clip original se agrega al nombre del clip de imagen estática. Por ejemplo, ClipName.00_14_23_00.Still001.jpg

Premiere Pro crea un archivo de imagen fija en el disco y vuelve a importarlo en el proyecto de forma predeterminada, al añadir un nuevo elemento de proyecto. A continuación tiene que editar manualmente el clip de imagen fija en una secuencia.

Las imágenes fijas aparecen de color lavanda en la línea de tiempo, permitiéndole distinguir fácilmente el clip importado del original.

Ir al principio

Congelación de un fotograma de vídeo durante un clip

Puede congelar el punto de entrada de un clip, el punto de salida o un marcador 0 (cero), si existe.

1. Seleccione un clip en un panel Línea de tiempo.
2. Para congelar un fotograma distinto del punto de entrada o de salida, abra el clip en el monitor de origen y defina el Marcador 0 (cero) en el fotograma que desee congelar.
3. Elija Clip > Opciones de vídeo > Congelar fotograma.
4. Seleccione Retener y elija el fotograma que desee congelar desde el menú.

   Puede seleccionar el fotograma según el código de tiempo de origen, código de tiempo de secuencia, punto de entrada, punto de salida o la posición del cabezal de reproducción.
5. Especifique Mantener filtros según sea necesario y haga clic en Aceptar

   Mantener filtros Evita que se anime la configuración (si la hubiera) de efectos de fotogramas clave durante la duración del clip. La configuración de los efectos utiliza los valores del fotograma retenido.

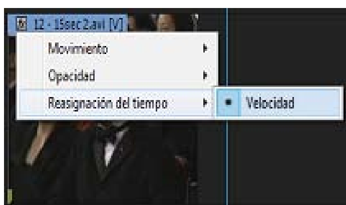
   Nota: *Si define el fotograma congelado en un punto de entrada o de salida, el hecho de cambiar el punto de edición no modificará el fotograma congelado. Si define la congelación en el Marcador 0, al mover el marcador, se cambiará el fotograma visualizado.*

Ir al principio

Congelación de un fotograma para una parte de un clip con la reasignación de tiempo

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione Reasignación de tiempo > Velocidad desde el menú Efecto de clip.

   Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Si no aparece el menú Efecto de clip, aplique el zoom al clip.

   Seleccione Reasignación de tiempo > Velocidad desde un control de efecto de vídeo

   En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del

clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad.

3. Presione Control + Alt (Windows) o Opción + Comando (Mac OS) y arrastre el fotograma clave de velocidad al punto en el que quiere que acabe el fotograma congelado.

   Nota: *Asegúrese de que arrastra la goma elástica horizontalmente y no verticalmente como se hace con otros fotogramas clave.*

   Se creará un segundo fotograma clave en el punto donde colocó el fotograma clave. Los fotogramas clave de la mitad interna, los fotogramas clave congelados, adoptan un aspecto cuadrado en comparación con los fotogramas clave de velocidad normal. No puede arrastrar un fotograma clave congelado a menos que cree una transición de velocidad para el mismo. En la pista de control de velocidad aparecerán marcas verticales para indicar el segmento del clip que reproduce fotogramas congelados.

4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad al o desde el fotograma congelado, arrastre la mitad izquierda del fotograma clave de velocidad izquierdo hacia la izquierda, o bien la mitad derecha del fotograma clave de velocidad derecho hacia la derecha.

   Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas.

   Tras crear una transición de velocidad, puede arrastrar un fotograma clave congelado. Al arrastrar el primer fotograma clave congelado, este se desliza hasta un nuevo fotograma multimedia donde se mantiene. Al arrastrar el segundo solo se altera la duración del fotograma congelado.

5. (Opcional) para que aparezca el control de curva azul, haga clic en el área gris de la pista de control de velocidad entre las mitades del fotograma clave.

6. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración del cambio de velocidad, arrastre alguno de los controles del control de curva.

   El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.

Trabajo con subtítulos

Ir al principio

Subtítulos en Premiere Pro

Premiere Pro ofrece un completo conjunto de funciones de subtitulación que le permiten editar subtítulos, crear los suyos propios y exportarlos para su visualización en todos los formatos admitidos.

Puede importar y mostrar subtítulos optativos y editar el texto, el color, el fondo y la temporización de forma rápida y sencilla. Una vez que haya terminado la edición, puede exportar archivos de subtítulos opcionales como archivos de tipo “sidecar”, incrustarlos en una película QuickTime o un archivo MXF o grabar los subtítulos en un vídeo.

Además de los subtítulos opcionales, Premiere Pro también admite la importación de archivos de subtítulos abiertos que puede grabar como subtítulos.

Ir al principio

Importación y visualización de subtítulos

Premiere Pro le permite importar archivos con subtítulos opcionales incrustados o archivos de subtítulos opcionales “sidecar”.

Puede importar los archivos al proyecto de Premiere Pro del mismo modo en que se importa cualquier otro archivo mediante una de las siguientes opciones:

- Seleccione Archivo > Importar para importar archivos de subtítulos incrustados o el archivo de subtítulos “sidecar”
- Importación a través del Navegador de medios con el menú contextual del archivo

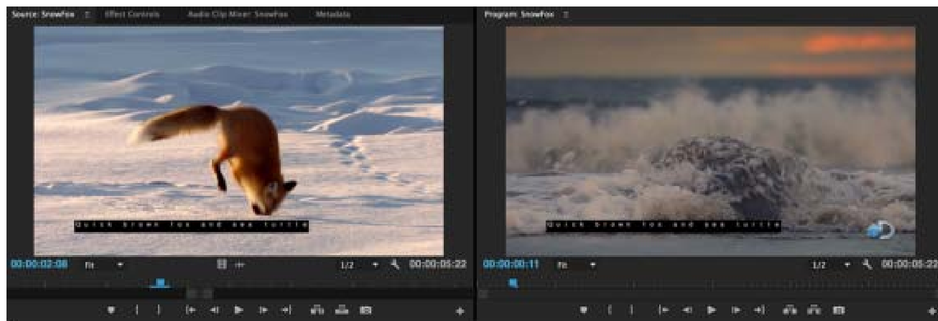
Visualización de subtítulos opcionales en el Monitor de origen y en el Monitor de programa

Al importar clips con subtítulos en un proyecto, los subtítulos se muestran como bloques de subtítulos en el panel de Subtítulos.

Para mostrar los subtítulos en el Monitor de origen y el Monitor de programa, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en "+" en la esquina inferior derecha de un monitor para abrir el editor de botones, seleccione el botón Mostrar subtítulos y haga clic en Aceptar. O puede agregar el botón Subtítulos opcionales a la barra de botones arrastrándolo desde el editor de botones. También se pueden asignar métodos abreviados de teclado a dichos comandos.

- En el menú emergente o del panel Monitor del programa o Monitor de origen, haga clic en el icono de llave inglesa y seleccione Mostrar subtítulos > Activar.



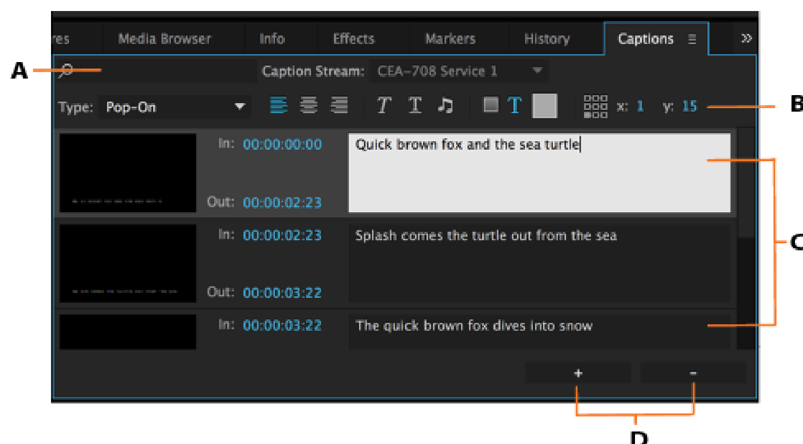
Visualización de subtítulos opcionales en el monitor de origen y el monitor de programa

Notas importantes

- Puede activar y desactivar la visualización de subtítulos.
- Puede seleccionar la subtitulación estándar para un clip con subtítulos cargado en el monitor de origen. En el Monitor de origen, haga clic en el icono de llave inglesa y seleccione Visualizar subtítulos > Ajustes. Por ejemplo, puede seleccionar los estándares de subtítulos opcionales de CEA-608 o CEA-708 y también puede definir el canal o el servicio que desea mostrar.
- Cuando un clip de subtítulos se vincula a un clip de vídeo, se comporta de manera similar a un clip de canal de audio vinculado. El clip de texto se representa en los indicadores de origen de la Línea de tiempo y puede ser activado, desactivado o vinculado a cualquier pista de vídeo, al igual que sucede con otros clips de vídeo.
- Cuando se amplía una pista, los bloques de subtítulos de un clip de subtítulos están visibles junto con los indicadores Final de los subtítulos (EOC), que indican dónde comienzan y terminan los bloques de subtítulos.

Ir al principio

Creación o edición de subtítulos



Panel de subtítulos en Premiere Pro

A. Filtrar el contenido de los subtítulos **B.** Barra de herramientas de formato **C.** Bloques de texto editable **D.** Añadir, eliminar bloques de subtítulos

Creación de subtítulos

Premiere Pro le permite crear subtítulos desde cero. Puede agregar texto, aplicar formato y especificar la posición y el color.

1. Seleccione Archivo > Nuevos subtítulos.

   El cuadro de diálogo Nuevos subtítulos muestra la configuración del vídeo. Premiere Pro concuerda la configuración del vídeo con subtítulos con la secuencia abierta. Acepte la configuración de vídeos predeterminada y haga clic en Aceptar.

   Nota: *Asegúrese de que la velocidad de fotogramas del archivo de subtítulos que está creando coincide con la velocidad de fotogramas de la secuencia en la que desea usarlo.*

2. En el cuadro de diálogo Nuevos subtítulos, seleccione el estándar y el flujo de subtítulos adecuados. Premiere Pro añade un nuevo archivo de subtítulos en el panel Proyecto.

3. Para añadir texto al archivo de subtítulos, haga doble clic en el archivo de subtítulos del panel Proyecto. También puede abrir el panel Subtítulos si selecciona Ventana > Subtítulos.

4. En el panel Subtítulos, escriba el texto de subtítulo que desee. Utilice las herramientas de formato para especificar la posición, cambiar el color del texto y el color de fondo del subtítulo. También puede aplicar efectos de formato como subrayar y aplicar cursiva.

5. Para añadir más bloques de subtítulos, haga clic en Agregar subtítulo (+) en la parte inferior derecha del panel Subtítulos. Para eliminar un bloque de subtítulos, seleccione el bloque de subtítulos y haga clic en Eliminar el subtítulo (-).

6. Arrastre el archivo de subtítulos al clip de origen adecuado en la secuencia de origen en la línea de tiempo.

Edición de subtítulos

Supongamos que tiene un programa que ya contiene subtítulos opcionales. Es posible que necesite crear una versión diferente del programa; por ejemplo, con una duración más corta, para agregar más publicidad.

Siga estos pasos para editar un archivo de subtítulos en Premiere Pro:

1. Seleccione el archivo de subtítulos que se desea editar en el panel Línea de tiempo.

2. Abra el panel Subtítulos (Ventana > Subtítulos) para mostrar los subtítulos.

3. En el panel Subtítulos, puede realizar ediciones en el nivel de texto de los clips de subtítulo existentes. También se pueden realizar cambios en el tiempo y el formato, como por ejemplo la alineación y el color del texto, desde una interfaz de usuario intuitiva.

4. Los clips de texto también son visibles desde la línea de tiempo. Desde ahí, puede ajustar los subtítulos para que estén correctamente sincronizados con los medios después de realizar recortes, eliminar rizos y reorganizar los segmentos.

Ir al principio

Exportación de subtítulos

Cuando haya terminado de editar o crear archivos de subtítulos, puede exportar la secuencia que contiene los subtítulos con Premiere Pro o Adobe Media Encoder mediante el cuadro de diálogo Ajustes de exportación. También puede exportar la secuencia que contiene los subtítulos a una cinta usando un hardware de terceros que admita la codificación de subtítulos optativos.

Exportación de subtítulos mediante Premiere Pro o Adobe Media Encoder

1. Cargue un recurso de subtítulos opcionales en el Monitor de origen o selecciónelo en el panel Proyecto. También puede seleccionar una secuencia en el panel Proyecto, o tener el panel Línea de tiempo enfocado.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Medios.
3. En el cuadro Ajustes de exportación, especifique las siguientes opciones en la pestaña Subtítulos.

Opciones de exportación Seleccione una de las opciones siguientes:

- Crear archivo "sidecar"
- Grabar subtítulos en el vídeo
- Incrustar en el archivo de salida

Formato de archivo Seleccione uno de los siguientes formatos de archivo para exportar los datos de subtítulos opcionales:

- Archivo de subtítulos opcionales Scenarist (.scc)
- Archivo MacCaption VANC (.mcc)
- Texto temporizado SMPTE (.xml)
- Subtítulos EBU N19 (.stl)

***Nota**: La opción predeterminada para las regiones NTSC es "Texto temporizado SMPTE", mientras que para las regiones PAL es "Subtítulos EBU N19".*

También puede exportar los datos de subtítulos opcionales a un archivo de subtítulos abierto (formato de archivo de SRT):

- Formato de subtítulos de SubRip (.srt)

Velocidad de fotogramas Según el formato que seleccione, se mostrará una lista de las velocidades de fotogramas admitidas en el menú emergente Velocidad de fotogramas. Una velocidad de fotogramas predeterminada se elige en función de la velocidad conocida de la secuencia que se va a exportar.

Haga clic en Exportar para exportar el vídeo con los datos de los subtítulos.

Ir al principio

Control de subtítulos incrustados

Premiere Pro admite la importación y descodificación de subtítulos incrustados en archivos MOV y MXF.

Importación de medios con subtítulos incrustados

Puede importar medios que contienen subtítulos incrustados del mismo modo que importa cualquier otro medio seleccionando Archivo > Importar o importando mediante el Navegador de medios. Premiere Pro importa los datos de los subtítulos opcionales incrustados en el proyecto automáticamente.

Por ejemplo, cuando importa un clip de QuickTime que contiene subtítulos incrustados, los subtítulos se importan automáticamente. Si un clip de QuickTime tiene un archivo de subtítulos de tipo “sidecar”, puede importar este archivo del mismo modo que cualquier otro archivo.

Para detectar e importar automáticamente datos de subtítulos incrustados en un archivo de medios, seleccione la casilla Incluir subtítulos al importar que hay en la sección Medios del cuadro de diálogo Preferencias.

***Nota:** Premiere Pro optimiza el rendimiento digitalizando los medios en búsqueda de datos de subtítulos únicamente la primera vez que abre el archivo. Cuando abra el archivo más tarde, Premiere Pro no volverá a buscar los datos de los subtítulos incrustados.*

Edición de subtítulos incrustados

Para editar un archivo de subtítulos incrustados en Premiere Pro, siga los mismos pasos que para crear un archivo de subtítulos independiente. Cuando edita un archivo de subtítulos incrustados, las modificaciones se

aplican solamente dentro del proyecto y el archivo original no se modifica.

Exportar medios con subtítulos incrustados

Al exportar, puede optar por conservar los subtítulos incrustados o dividir los subtítulos en un archivo sidecar independiente.

Para exportar solo los subtítulos como un archivo sidecar independiente, seleccione el archivo de subtítulos en el panel Proyecto y elija Archivo > Exportar > Subtítulos.

Para exportar medios con subtítulos incrustados, seleccione la secuencia de destino seleccionada en la línea de tiempo y elija Archivo > Exportar > Medios. Premiere Pro abre el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, seleccione el Formato QuickTime o MXF. En la ficha Subtítulos, seleccione Opciones de exportación como Incrustar en el archivo de salida.

Ir al principio

Control de subtítulos grabados

Premiere Pro le permite grabar subtítulos permanentes en el vídeo. Los subtítulos grabados siempre son visibles independientemente de si los subtítulos opcionales están activados en el televisor o dispositivo de reproducción o no.

Premiere Pro admite la grabación tanto de subtítulos opcionales como de subtítulos abiertos al exportar el vídeo.

Cuando importa archivos XML y SRT que contienen datos de subtítulos abiertos, Premiere Pro convierte automáticamente estos archivos en archivos de subtítulos opcionales CEA-708 CC1. Puede editar estos archivos y grabar el texto como subtítulos durante la exportación con Premiere Pro o Adobe Media Encoder.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, seleccione el Formato Grabar subtítulos en el vídeo.

Nota: *No puede editar los subtítulos que se hayan grabado en el vídeo.*

Ir al principio

Creación de subtítulos mediante aplicaciones de terceros

Si está utilizando aplicaciones de subtítulos de otros fabricantes para crear subtítulos, aquí encontrará un flujo de trabajo típico que puede seguir:

Paso 1: exportar la secuencia a una aplicación de subtítulos de otro fabricante

Después de editar el vídeo y el audio en Premiere Pro, la secuencia se exporta como una película de referencia a una aplicación de subtitulación de otro fabricante.

Esta película se puede enviar a una oficina de servicio de subtítulos opcionales o a un especialista en subtítulos y se utiliza la película como referencia para crear una pista de subtítulos opcionales desde cero. Las aplicaciones de subtitulación de otros fabricantes, como MacCaption de CPC, permiten crear pistas de subtítulos opcionales desde cero, y luego codifican los datos de los subtítulos opcionales en el formato necesario.

Paso 2: importar archivos de subtítulos opcionales en Premiere Pro

Una vez que recibe el archivo de Subtítulos opcionales desde una aplicación de terceros, puede importar el archivo a su proyecto de Premiere Pro. Premiere Pro permite importar archivos de Subtítulos en los formatos .mcc, .scc, .xml o .stl.

Cuando se importa un archivo de subtítulos opcionales a un proyecto, se crea un clip de vídeo con los bloques de texto de los subtítulos. Se pueden hacer los ajustes necesarios en los bloques de texto para que el texto esté sincronizado con los medios.

Un archivo incrustado de subtítulos optativos contiene varios flujos de subtítulos; por ejemplo, CC1, CC2, etc. Cuando un clip de este tipo con varios flujos de subtítulos se agrega a una secuencia, la línea de tiempo

muestra elementos de pista independientes para cada flujo. Para cambiar entre diferentes flujos de subtítulos, en la ficha Subtítulos, seleccione un flujo en el menú emergente Flujo de subtítulos.

Paso 3: exportar el vídeo editado

Una vez los subtítulos estén sincronizados con los medios, puede exportar el vídeo editado junto con el archivo de Subtítulos opcionales. Puede exportar archivos “sidecar” de subtítulos opcionales y películas QuickTime incrustadas (subtítulos QuickTime 608) con Premiere Pro o a través de Adobe Media Encoder.

Ir al principio

Formatos compatibles

Subtítulos opcionales

Archivos sidecar

- SCC
- MCC
- XML
- STL

Archivos XML

- W3C TTML (también conocido como DFXP)
- SMPTE-TT
- EBU-TT

En archivos XML, además de visualizar los subtítulos en el panel Subtítulos, también podrá visualizarlos en un editor de texto.

Premiere Pro admite la incrustación y la descodificación de los siguientes formatos de archivo:

- MOV
- DNxHD MXF Op1a
- MXF Op1a

Ir al principio

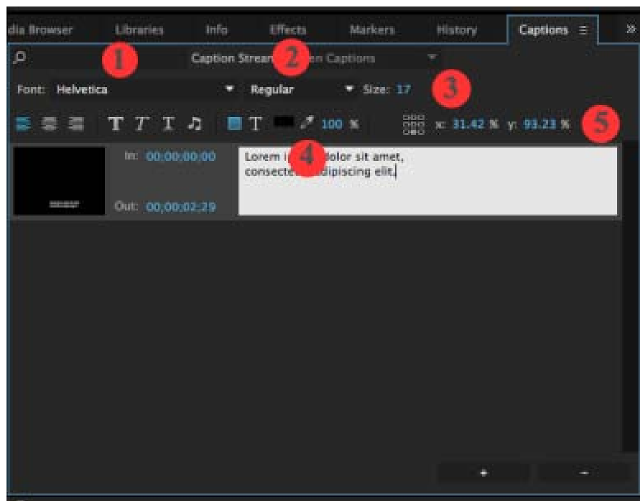
Subtítulos abiertos

Premiere Pro permite que los editores creen subtítulos permanentes, que son subtítulos grabados en el flujo de vídeo (en comparación con los subtítulos opcionales, que el espectador puede activar o desactivar).Los usuarios pueden crear nuevos subtítulos permanentes o importar archivos XML y SRT con formatos de subtítulos. En el panel Subtítulos, puede crear bloques de subtítulo, añadir texto y cambiar el formato de texto (color, tamaño, posición y color de fondo).

Puede exportar subtítulos permanentes como archivos de subtítulos con formato SRT y XML y también convertir archivos de flujo único sidecar y archivos de flujo único incorporados en subtítulos permanentes en Premiere Pro. También se incluyen los archivos de subtítulos incorporados MOV y MXF. EL área de valor situada junto a la opción **Tamaño** le permite realizar cambios moviendo el ratón a la izquierda o a la derecha o especificando valores numéricos.

1. Seleccione **Subtítulos permanentes** para crear el subtítulo permanente requerido.
2. Utilice las opciones **Seleccionar familia de fuentes** y **Seleccionar el grosor de fuente** para cambiar el tipo de fuente y sus características.

3. Para cambiar el color del texto y del fondo del cuadro de texto de subtítulos permanentes, utilice un cuentagotas del selector de color o haga clic en el selector de color que aparece a la izquierda de dicho cuadro.
4. Los subtítulos permanentes se **graban** automáticamente en el vídeo al colocarlos en la secuencia y se exportan con un comportamiento similar al de la opción **Secuencia > Títulos.** También puede utilizar la salida de conmutación de seguimiento para controlar la **grabación** de subtítulos permanentes.



Audio

Uso de clips, canales y pistas

Ir al principio

Asignación de canales de audio de salida y origen

La asignación de canales de audio a clips determina el tipo y el número de pistas de audio en que aparecerán en una secuencia. Asimismo, la asignación de canales determina sus canales de destino en la pista maestra y, por tanto, en el archivo de salida final. Por ejemplo, si asigna los canales 1 y 2 de un clip estéreo a los canales Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero en un pista maestra de canal 5.1, los dos canales de origen aparecen como una pista única de canal 5.1 cuando se colocan en una secuencia. Alimentan los canales Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero de la pista maestra. Cuando se reproduce la salida final en un sistema de sonido envolvente de canal 5.1, los dos canales originales se reproducen a través de los altavoces Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero respectivamente.

Karl Soule muestra cómo asignar canales de audio en Premiere Pro en este tutorial de vídeo. Este vídeo es para editores que trabajan con material de archivo con pistas mono-divididas (voz en una pista, sonido ambiente en otra). Este tutorial rápido sobre la asignación de canales de audio es imprescindible.

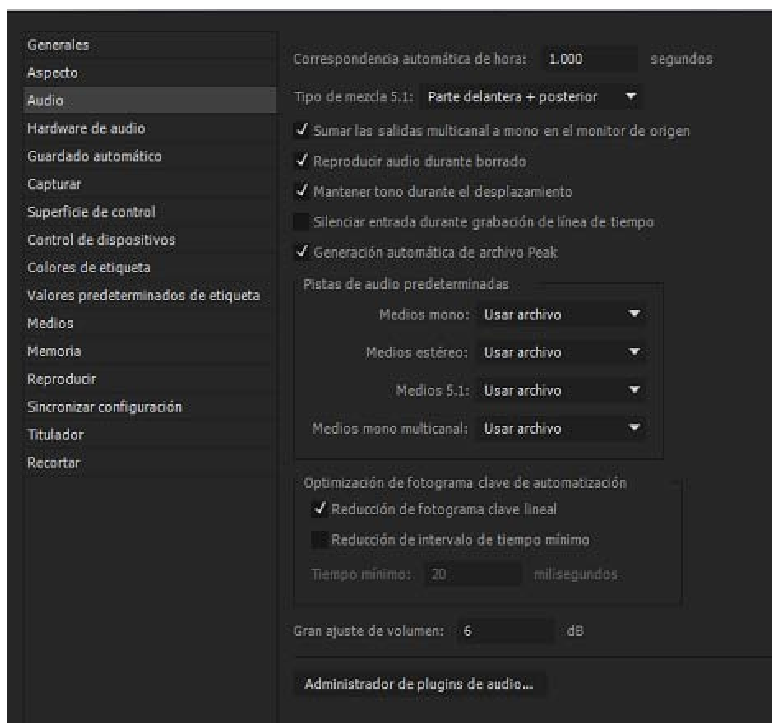
De forma predeterminada, los canales de audio de clips se asignan a la pista maestra cuando se capturan o entran en un proyecto. Es posible especificar el modo en que Premiere Pro los asigna si selecciona un formato de pista predeterminado en el panel Asignación de canal de origen del cuadro de diálogo Preferencias de audio. También puede definir la asignación de canales de audio tras transferirlos a un proyecto.

Finalmente, se puede especificar qué canales de salida utiliza Premiere Pro para controlar cada canal de audio. Por ejemplo, se puede controlar el canal izquierdo de las pistas estéreo mediante el altavoz frontal izquierdo del sistema de altavoces del equipo. Establezca esta opción predeterminada en el cuadro de diálogo Preferencias de asignación de salida de audio.

Asignación de canales de audio de origen al importar

Es posible especificar el modo en que Premiere Pro asigna automáticamente los canales de audio de clip a las pistas de audio, así como la pista maestra al realizar una importación o captura.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).

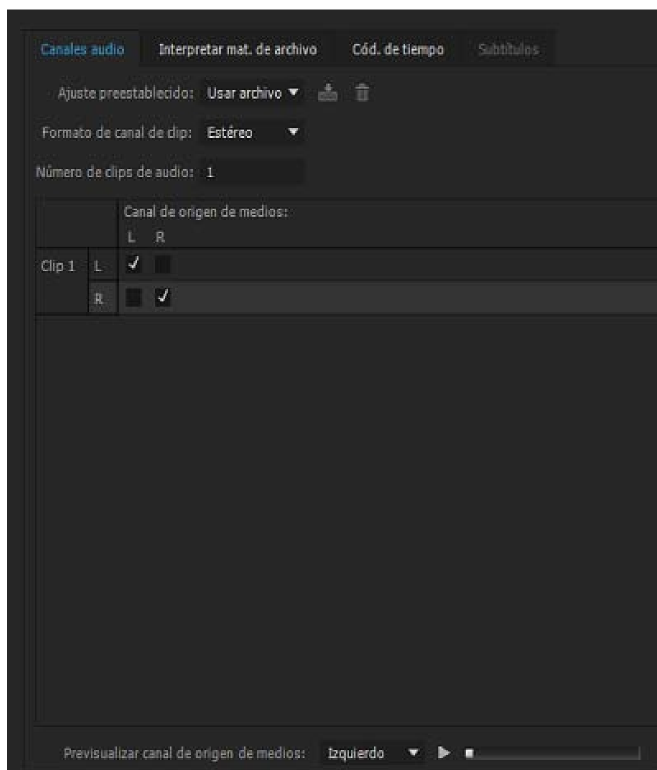


2. En la sección Pistas de audio del cuadro de diálogo Preferencias de audio, seleccione un formato en el menú Formato de pista predeterminado.
3. Haga clic en Aceptar.

Modificación de la asignación de canales de audio de origen para uno o varios clips

1. Seleccione uno o más clips que contengan audio en el panel Proyecto y elija Clip > Modificar > Canales de audio.

   Nota: *Si selecciona más de un clip de audio, asegúrese de que el formato de la pista sea el mismo en todos los clips seleccionados.*



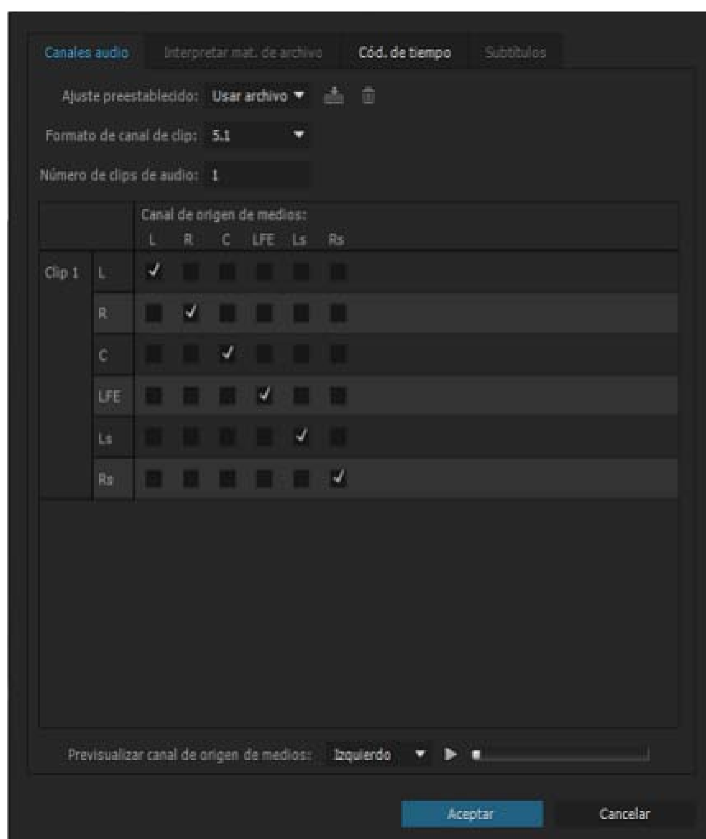
Asignación de canales de salida de audio para una pista estéreo

2. En el panel Canales de audio del cuadro de diálogo Modificar clip, realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un formato en la lista Formato de canal.
- Para habilitar o deshabilitar un canal de audio; seleccione o anule la selección de la opción Habilitar para un canal de origen. Cuando se agrega un clip a una secuencia, Premiere Pro solamente añade los canales habilitados a un panel Línea de tiempo.
- Para asignar un canal de origen a una pista o un canal de salida diferentes, arrastre el icono de la pista o del canal a otra fila de canal de origen. Este paso intercambia los canales o las pistas de salida para los dos canales de origen.

Nota: *Cuando vea un clip con canales de origen reasignados en un panel Línea de tiempo, las pistas aparecerán en orden ascendente. No obstante, la asignación determina sus canales de origen asociados.*

- Para asignar menos que seis canales de origen a los canales de salida en audio envolvente 5.1, arrastre el icono de canal a otra fila de canal de origen. Si lo prefiere, haga clic en el icono de canal 5.1 hasta que el canal de origen se asigne al canal de salida deseado.



Asignación de canales de salida de audio para una pista 5.1

3. Para previsualizar el audio en un canal, seleccione el canal de origen y haga clic en el botón de reproducir, o bien utilice el deslizador.
4. Haga clic en Aceptar.

Nota: *No se pueden modificar los canales de audio de un clip combinado. Deben ser mono de forma predeterminada. Sin embargo, aún puede reordenar y activar o desactivar todos los canales de audio disponibles de los clips integrantes.*

Asignación de un clip de audio P2 para exportarlo a P2

Puede volver a exportar audio en secuencias P2 a sus cuatro canales originales si asigna correctamente canales de audio de clip a canales 5.1. Puede exportar a cuatro canales, por ejemplo, si desea volver a transferir el archivo de salida final al medio P2. Asigne los canales de sus clips P2 antes de colocarlos en una secuencia y antes de utilizar el comando Archivo > Exportar a Panasonic P2.

Nota: *Si deja los clips P2 en su asignación predeterminada de canal mono, los utiliza en una secuencia con una pista maestra 5.1 y exporta la secuencia a P2, el archivo exportado solo tendrá audio en los canales tercero y cuarto.*

1. Importe los clips en un proyecto P2 que contenga una secuencia con una pista maestra 5.1.
2. En el panel Proyecto, seleccione el clip o los clips que desee asignar.
3. Seleccione Clip > Modificar > Canales de audio.
4. En Formato de pista, haga clic en 5.1.
5. Si es necesario, haga clic en los iconos del canal 5.1 hasta que se asignen los cuatro canales de origen de la forma siguiente:

- Can. 1 al canal Izquierdo-Delantero.
- Can. 2 al canal Derecho-Delantero.
- Can. 3 al canal Izquierdo-Trasero.
- Can. 4 al canal Derecho-Trasero.

6. Haga clic en Aceptar.

Asignación de canales de audio de la secuencia a canales de hardware del dispositivo de salida de audio

Puede especificar el canal en un dispositivo de audio de hardware de destino para cada canal en una pista maestra de una secuencia. Se asignan canales en el panel Asignación de salida de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Premiere Pro reproduce cada canal de secuencias a través del canal de hardware que especifique. Por ejemplo, su proyecto podría tener una secuencia de canal 5.1, pero puede ser que el hardware del sistema solo admita dos canales. Podría especificar cuál de los dos canales de hardware transmite cada uno de los seis canales de secuencia.

No obstante, las secuencias de 16 canales se asignan a 16 canales de salida si el dispositivo de hardware seleccionado tiene menos de 16 canales. Por ejemplo, puede ser que el dispositivo seleccionado solo tenga dos canales. Podría asignar solo los primeros dos canales de una secuencia de 16 canales a los dos canales de hardware.

Nota: *En el panel Asignación de salida de audio, puede asignar canales de secuencia no solo al dispositivo activado en esos momentos sino también a cualquier dispositivo de hardware compatible que se haya instalado en el equipo. No obstante, verá y oirá la asignación de canales que especifique para un dispositivo solo cuando este esté activado. La asignación de canales de audio de secuencia al dispositivo no lo activa. Para activar un dispositivo de hardware de audio, selecciónelo en las preferencias de Hardware de audio. Para obtener más información, consulte Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (solo Windows).*

Para asignar canales de secuencia para un dispositivo de hardware, primero debe seleccionar el dispositivo en el menú Asignar salida para. La lista que aparece debajo del menú Asignar salida para muestra los canales de hardware admitidos por el dispositivo seleccionado. A continuación, asigne los canales de secuencia a cada canal de hardware utilizando la ficha del canal.

Por ejemplo, si selecciona un dispositivo de audio de terceros de 16 canales, la lista muestra 16 canales de hardware. Si selecciona un dispositivo estéreo, la lista solo muestra dos canales de hardware. Las fichas a la derecha de cada nombre de canal en la lista representan los tres tipos de canales de secuencia que puede asignar a dicho canal de hardware: estéreo, 5.1 y 16 canales.

De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona Premiere Pro WDM Sound (Windows), o Incorporado (Mac OS) como dispositivo. No obstante, si el equipo tiene instalado un dispositivo de audio de terceros compatible, aparece en el menú Asignar salida para. Seleccione el dispositivo de terceros para que aparezcan en la lista los canales que admite.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Hardware de audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Hardware de audio (Mac OS).
2. Desde el menú Asignar salida para en la ficha Hardware de audio, seleccione el controlador del dispositivo deseado. De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona Audio de escritorio (Windows) o Incorporado (Mac OS).
3. Arrastre la ficha del canal de secuencia deseado al lado del canal de hardware deseado de la lista.
4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Extracción de audio desde un clip

Puede extraer audio de clips y generar nuevos clips de audio maestros en el proyecto. Los clips maestros

originales se conservan. Todos los ajustes de asignación de canales de origen, ganancia, velocidad, duración e interpretación de material de archivo a clips maestros originales se aplican a los clips de audio recién extraídos.

1. En el panel Proyecto, seleccione uno o varios clips que contienen audio.
2. Elija Clip > Opciones de audio > Extraer audio.

   Premiere Pro genera nuevos archivos de audio que contienen el audio extraído, con la palabra "Extraído" añadida al final de los nombres de archivo.

Ir al principio

División de una pista estéreo en pistas mono

El comando Salida a mono crea clips maestros de audio mono a partir de los canales de audio estéreo o 5.1 envolvente de un clip. Dividir un clip estéreo supone la obtención de dos clips maestros de audio mono: uno para cada canal. Dividir un clip envolvente 5.1 supone la obtención de seis clips maestros de audio mono; de nuevo, uno para cada canal. Premiere Pro conserva el clip maestro original. El comando Salida a mono no crea nuevos archivos, solo clips maestros con la asignación de canal de origen correspondiente.

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip que contenga audio estéreo o 5.1 envolvente.
2. Elija Clip > Opciones de audio > Salida a mono.

   Los clips maestros de audio resultantes reciben nombres que reflejan el del clip original, seguido por los nombres de los canales. Por ejemplo, cuando Premiere Pro crea dos clips maestros de audio a partir de un clip de audio estéreo denominado Zoom, se les asigna el nombre Zoom izquierdo y Zoom derecho.

   El comando Salida a mono no crea clips vinculados. Si desea crear clips mono vinculados, utilice el comando Asignaciones de canales de origen.

   Nota: *El comando Salida a mono funciona en los elementos del panel Proyecto, no en los clips de una secuencia en el panel Línea de tiempo.*

   Consulte el tutorial de Andrew Devis “Cambio del audio de estéreo a mono dual” en el sitio web Creative COW.

División de todas las pistas estéreo en pistas mono

Premiere Pro puede dividir automáticamente los canales estéreo individuales y los canales envolventes en clips mono diferenciados conforme captura o importa cada clip.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En el área Asignación de canal de origen, seleccione Mono en el menú Medios estéreo.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Uso de un clip mono como estéreo

A veces resultará útil utilizar un clip de audio mono como clip estéreo. Con el cuadro de diálogo Modificar clip, puede aplicar un clip mono a un par de canales estéreo derecho e izquierdo.

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip mono.
2. Elija Clip > Modificar > Canales de audio.
3. En el cuadro de diálogo Modificar clip, seleccione Mono como estéreo y, a continuación,

haga clic en Aceptar.

Nota: *El comando Modificar clip solo puede aplicarse a un clip mono en el panel Proyecto antes de que el clip aparezca en un panel Línea de tiempo. No se puede convertir una copia de un clip a estéreo cuando se utiliza en una pista de audio mono.*

Ir al principio

Localización de sonido de un canal de un clip estéreo en ambos canales

Si dispone de un clip estéreo con sonido grabado en un solo canal, o bien, si cuenta con un clip estéreo que tiene sonido en un canal que desee reemplazar con el sonido del otro canal, puede utilizar la asignación de canal de clip de origen y los filtros de audio Relleno hacia la izquierda y Relleno hacia la derecha.

Ir al principio

Vínculo de varios clips de audio

Puede vincular un clip de vídeo a varios clips de audio o vincular varios clips de audio entre sí. Cuando se vinculan clips de audio en una secuencia, solo se vinculan las copias de los clips maestros. Los clips de audio maestros originales del panel Proyecto permanecen inalterados.

Los clips vinculados permanecen sincronizados cuando se mueven o se recortan en un panel Línea de tiempo. Es posible aplicar efectos de audio, como los de Volumen y Panorámica, a todos los canales de los clips vinculados. Si realiza una edición que mueve uno de los clips vinculados sin mover los otros, aparecerán indicadores de desincronización.

Se puede visualizar y recortar un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen. Para visualizar una pista en el vínculo de varios clips, realice una selección en el menú Pista. En el Monitor de origen solo se puede ver y reproducir un canal a la vez. Si los clips vinculados contienen marcadores, la línea de tiempo del Monitor de origen muestra marcadores solamente para la pista visualizada. Si el monitor de origen muestra un vínculo entre varios clips del panel Proyecto, se pueden utilizar los botones Superposición o Insertar para agregar los clips vinculados a pistas independientes en un panel Línea de tiempo.



Elección de pista de vínculo entre varios clips en el monitor de origen

El panel Controles de efectos muestra todas las pistas de audio y de vídeo de un vínculo entre varios clips con los efectos aplicados agrupados por pista. Es posible aplicar efectos, desde el panel Efectos, a un grupo específico del panel Controles de efectos.



Efectos aplicados a pistas de audio en un vínculo entre varios clips visualizado en Controles de efectos

Ir al principio

Vinculación de clips de audio

Los clips de audio deben tener el mismo tipo de canal y deben encontrarse en pistas diferentes. Si los clips ya están vinculados, como un clip de audio vinculado a un clip de vídeo, se deben desvincular para poder crear un vínculo entre varios clips.

1. Si es necesario, seleccione cada clip de vídeo y audio vinculado o varios clips y elija Clip > Desvincular.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para seleccionar varios clips de audio en pistas separadas en un panel Línea de tiempo, mantenga presionada la tecla Mayús. También se puede presionar Mayús y hacer clic para seleccionar un clip de vídeo.
   - Para seleccionar más de un clip de audio en pistas separadas en un panel Línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús.

   Todos los clips de audio deben tener el mismo formato de pista (mono, estéreo o 5.1 envolvente).
3. Elija Clip > Vincular.

Ir al principio

Edición de un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen

1. En un panel Línea de tiempo, haga doble clic en un clip vinculado.
2. Seleccione una pista del menú Pista para visualizar un canal concreto.
3. (Opcional) Especifique los puntos de entrada y salida de la pista.

   El hecho de especificar los puntos de entrada y salida para una pista específica aplica el mismo recorte a esos puntos de entrada y salida de las otras pistas vinculadas. Los puntos de entrada y salida de pistas vinculadas con duraciones distintas serán distintos. Los puntos de entrada y salida de los clips vinculados son los mismos solo si sus duraciones son idénticas.

Información general sobre audio y el mezclador de pistas de audio

Ir al principio

Uso del audio

En Adobe® Premiere® Pro, se puede editar audio, añadirle efectos y mezclar tantas pistas de audio en una secuencia como admita el sistema informático. Las pistas pueden contener canales mono o envolventes 5.1. Además, hay pistas estándar y pistas adaptables.

La pista de audio estándar puede admitir mono y estéreo en la misma pista. Es decir, si se establece la pista de audio como estándar, se puede utilizar material de archivo con distintos tipos de pistas de audio en la misma pista de audio.

Puede elegir distintos tipos de pistas para diferentes tipos de medios. Por ejemplo, puede elegir que los clips mono solo se editen en pistas mono. Se puede elegir que el audio mono multicanal se dirija de forma predeterminada a una pista mono adaptable.

Pista mono

Las pistas mono solo pueden contener clips mono y estéreo. Sin embargo, los canales izquierdo y derecho de un clip estéreo se combinarán en mono y se atenuarán a 3 dB para evitar los recortes.

No hay ningún control de panorámica para pistas mono con salidas mono asignadas a una pista de submezcla mono o maestra de secuencia mono. Utilice el control Panorámica para desplazar la señal de audio de la pista mono entre los canales izquierdo y derecho de una secuencia estéreo.

Utilice el disco para desplazar la señal de audio de la pista mono entre los canales envolventes L, C, R, Ls, Rs de una secuencia 5.1. Tenga en cuenta que el control de porcentaje de centro afecta al equilibrio entre el canal central y los canales izquierdo/derecho. La configuración predeterminada en pistas mono es 100 %, de modo que toda la salida del canal frontal se transfiere solo al canal central (no al izquierdo ni al derecho). Dado que el disco se centra en la bandeja de forma predeterminada, la señal también se enviará a los canales posteriores Ls y Rs (envolvente izquierdo y derecho).

El control de volumen de LFE emplea la gestión de graves, lo que significa que el filtro de pase bajo se aplica a la combinación de todos los canales envolventes y, a continuación, se dirige al canal LFE afectado por este control.

Utilice el control Panorámica para desplazar la señal de audio de la pista mono entre canales pares e impares de una secuencia multicanal con dos canales o más. No hay ningún control Panorámica para pistas mono con salidas asignadas a una secuencia multicanal con un solo canal.

Pista estéreo

Las pistas estándar (estéreo) solo pueden contener clips mono y estéreo. Sin embargo, la señal del clip mono se dividirá entre los canales izquierdo y derecho y se atenuará a 3 dB.

No hay ningún control de equilibrio para pistas estéreo con salidas mono asignadas a una pista de submezcla mono o maestra de secuencia mono. Utilice el control Equilibrio para definir el equilibrio entre los canales izquierdo y derecho de una secuencia estéreo.

Utilice el disco en una pista estándar para equilibrar la señal de audio de la pista estéreo entre los canales envolventes L, C, R, Ls, Rs de una secuencia 5.1. Tenga en cuenta que el control de porcentaje de centro ajusta la proporción de la señal del canal izquierdo y derecho entre el canal central combinado y los canales izquierdo/derecho separados. La configuración predeterminada en pistas estéreo es 0 %, de modo que el canal central no obtenga ninguna señal, toda la señal del canal izquierdo del clip se dirija al canal de salida de pista L y la señal de canal derecho del clip se enrute al canal de salida de pista R. Dado que el disco se centra en la bandeja de forma predeterminada, la señal del canal izquierdo del clip también se envía al canal de salida de pista Ls, mientras que la señal del canal derecho del clip también se envía al canal de salida de pista Rs. El control de volumen de LFE emplea la gestión de graves, lo que significa que el filtro de pase bajo se aplica a la combinación de todos los canales envolventes y, a continuación, se dirige al canal LFE afectado por este control.

Utilice el control Equilibrio para equilibrar la señal de audio de la pista estándar entre canales pares e impares de una secuencia multicanal con dos canales o más. No hay ningún control de equilibrio para pistas estéreo con salidas asignadas a una secuencia multicanal con un solo canal.

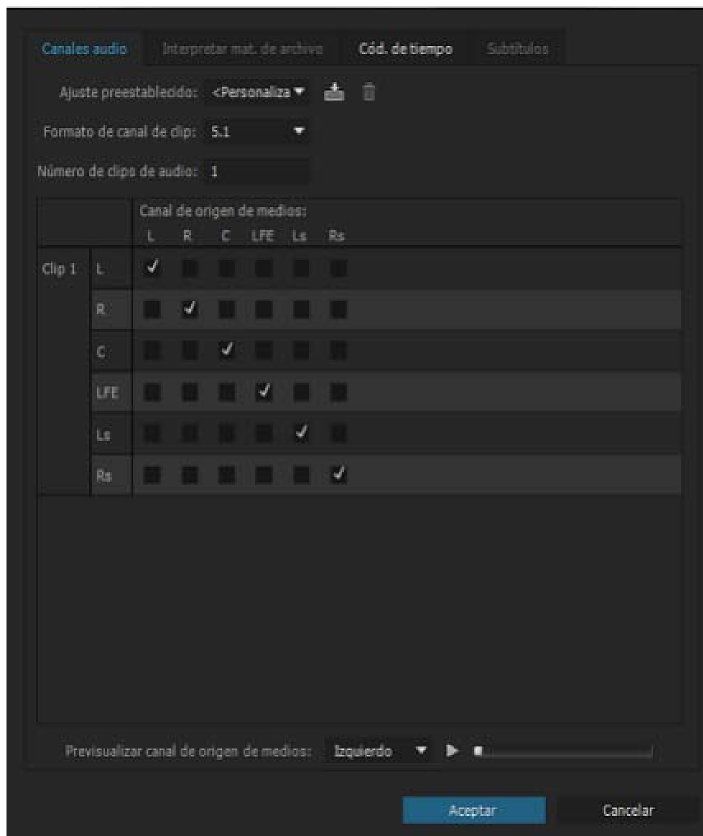
Pista 5.1

Las pista 5.1 solo pueden contener clips 5.1. No hay ningún disco y bandeja de panorámica/equilibrio ni gestión de graves en las pistas 5.1.

Las pistas 5.1 se mezclan a mono en una secuencia mono o se mezclan a estéreo en una secuencia estéreo. En las secuencias 5.1, las pistas 5.1 dirigen sus canales directamente a los canales de salida correspondientes sin modificarse.

Tenga en cuenta que existen casos en los que las pistas 5.1 son útiles para clips mono o estéreo. Por ejemplo, cuando una utilidad de envío de audio envía audio 5.1 finalizado (o mezclado) como 6 clips mono, que representan cada uno de los canales 5.1. Estos clips mono no deben colocarse en pistas mono o estéreo en la secuencia 5.1 porque ya se han mezclado en la ubicación de envío de audio. El flujo de trabajo adecuado en este caso es cambiar cada clip mono a un clip 5.1 y designar el canal correspondiente con Modificar clip >Canales de audio. Otra alternativa es dejar los clips como mono, colocar cada uno en su propia pista mono o pista adaptable en una secuencia multicanal y utilizar la asignación y la panorámica de canales de salida de pista para asignar la salida de pista al canal de salida correcto.

Premiere Pro 9.0 incluye asignaciones de canal de salida de pista para pistas 5.1, lo que permite una asignación de canales más flexible y sencilla.

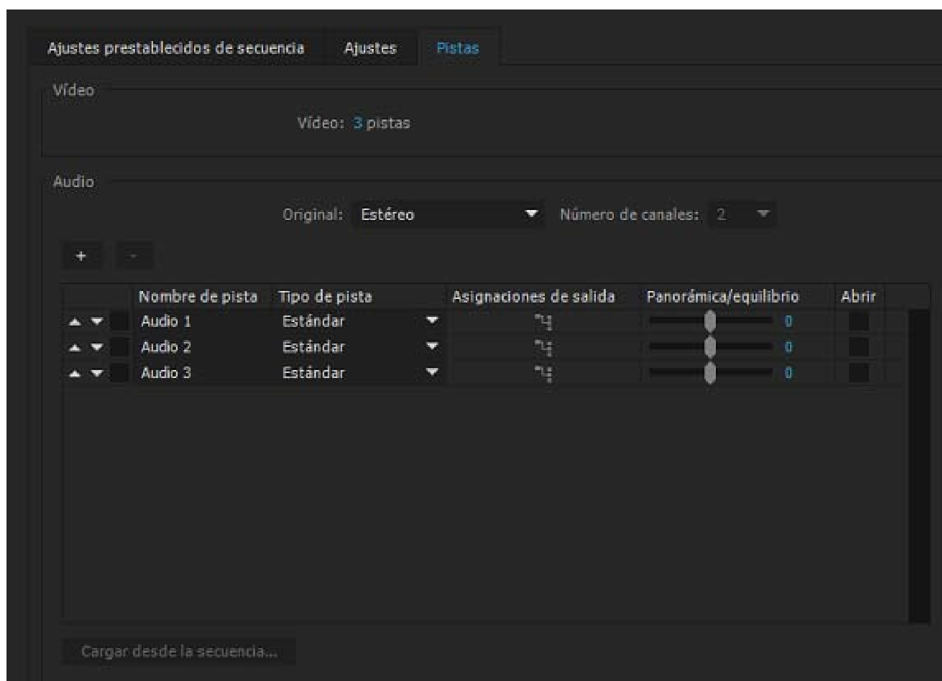


Asignación de canales de audio para una pista 5.1

Pista adaptable

Las pistas adaptables solo pueden contener clips mono, estéreo y adaptables. Una pista adaptable incluye un control de equilibrio. Las pistas adaptables tienen el mismo número de canales que la secuencia. Por ejemplo, en una secuencia estéreo, una pista adaptable contiene los canales 1-2 disponibles incluso cuando contiene un clip adaptable con más de dos canales. Si desea escuchar los canales 3 o superiores, utilice Modificar clip >Canales de audio para asignar cualquiera de los canales de un clip a los canales de pista 1-2. Tenga en cuenta que solo se puede asignar un canal de origen a cada canal de destino. Es decir, cualquier canal de clip se puede asignar a la salida de pista adaptable 1 y cualquier canal de clip se puede asignar a la salida de pista adaptable 2. Por lo tanto, en lugar de los canales de clips predeterminados 1-2, los canales de clip 31-32 pueden asignarse a las salidas de pista adaptable 1-2.

Las pistas adaptables ya no incluyen la asignación de canales de salida de pista a menos que se encuentre en una secuencia multicanal.



Para trabajar con audio, primero impórtelo en un proyecto o grábelo directamente en una pista. Es posible importar clips de audio o de vídeo que contengan audio.

Cuando los clips de audio ya están en un proyecto, es posible agregarlos a una secuencia y editarlos como si se tratara de clips de vídeo. También se pueden ver las formas de onda de clips de audio y recortarlas en el monitor de origen antes de agregar el audio a una secuencia.

Se pueden definir los ajustes de volumen y de panorámica/equilibrio de las pistas de audio directamente en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos. El mezclador de pistas de audio se puede utilizar para realizar mezclas en tiempo real. También es posible agregar efectos a clips de audio en una secuencia. Si está preparando una mezcla compleja con varias pistas, considere la idea de organizarlas en submezclas y secuencias anidadas.

Para realizar ediciones avanzadas mediante Adobe Audition, seleccione Edición > Editar en Audition.

Ir al principio

Pistas de audio en una secuencia

En una secuencia puede haber cualquier combinación de las pistas de audio siguientes:

Estándar La pista estándar sustituye el tipo de pista estéreo anterior. Puede incluir clips de audio mono y estéreo.

Mono (monofónica) Contiene un canal de audio. Si se añade un clip estéreo a una pista mono, la pista mono combina los canales del clip estéreo a mono.

Adaptable La pista adaptable puede contener clips mono, estéreo y adaptables. Con las pistas adaptables puede asignar audio de origen a canales de audio de salida de la forma que se adapte mejor a su flujo de trabajo. Este tipo de pista es útil para trabajar con audio de cámaras que graben varias pistas de audio. Las pistas adaptables también se pueden utilizar al trabajar con clips combinados o secuencias multicámara. Para obtener más información, consulte este de vídeo.

5.1 Contiene lo siguiente:

- Tres canales de audio frontales (izquierdo, central y derecho)

- Dos canales de audio traseros o envolventes (izquierdo y derecho)
- Un canal de audio con efectos de baja frecuencia (LFE) dirigido a un altavoz de graves.

Las pistas 5.1 solo pueden contener clips 5.1.

Cabe la posibilidad de agregar o eliminar pistas en cualquier momento. Una vez creada una pista, no se puede modificar el número de canales que utiliza. Una secuencia siempre contiene una pista maestra que controla la salida combinada para todas las pistas de la secuencia. El panel Pistas del cuadro de diálogo Nueva secuencia especifica lo siguiente: el formato de la pista maestra, el número de pistas de audio en una secuencia y el número de canales en las pistas de audio

Una secuencia puede contener dos tipos de pistas de audio. Las pistas de audio convencionales contienen audio. Las pistas submezcla reproducen las señales combinadas de pistas o envíos dirigidos a ellas. Las pistas submezcla son útiles para administrar mezclas y efectos.

Cada secuencia se crea con el número designado de pistas de audio en un panel Línea de tiempo. Sin embargo, Premiere Pro crea automáticamente nuevas pistas de audio cuando se coloca un clip de audio debajo de la última pista de audio en un panel Línea de tiempo. Esta característica es muy útil si el número de clips de audio apilados supera las pistas disponibles en una secuencia. También es útil cuando el número de canales de un clip de audio no se corresponde con el número de canales de las pistas de audio predeterminadas. También se pueden agregar pistas haciendo clic con el botón derecho del ratón en el encabezado de una pista y eligiendo Agregar pistas o Secuencia > Agregar pistas.

Ir al principio

Canales en clips de audio

Los clips pueden contener un canal de audio (mono), dos canales de audio (izquierdo y derecho: estéreo) o cinco canales de audio envolventes con un canal de audio de efectos de baja frecuencia (5.1 envolvente). Una secuencia puede acomodar cualquier combinación de los clips. Sin embargo, todo el audio se mezcla en el formato de pista (mono, estéreo o 5.1 envolvente) de la pista maestra.

Puede determinar si un clip estéreo se coloca en una o dos pistas. Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip en el panel Proyecto y, a continuación, seleccione Modificar > Canales de audio. Si elige colocar un clip estéreo a través de dos pistas, los Buscadores de clips utilizan su comportamiento predeterminado (de izquierda a izquierda, de derecha a derecha).

Premiere Pro permite modificar el formato de la pista (el grupo de canales de audio) en un clip de audio. Por ejemplo, puede aplicar efectos de audio de manera diferente a los canales individuales de un clip estéreo o 5.1 envolvente. Puede cambiar el formato de la pista en clips estéreo o 5.1 envolvente. En tal caso, el audio se coloca en pistas mono independientes cuando se agregan los clips a una secuencia.

Premiere Pro también permite reasignar los canales o pistas de salida para los canales de audio de un clip. Por ejemplo, se puede reasignar el canal de audio izquierdo de un clip estéreo para que salga por el canal derecho.

Conservar matriz de clip de audio 5.1

Para conservar la matriz de un clip de audio 5.1 importado, utilice el clip en una pista de audio 5.1 en una secuencia. Para utilizar los canales de componentes como pistas multimono discretas en una secuencia, importe o reasigne el clip en canales mono.

Ir al principio

Mezcla de pistas y clips de audio

Mezclar es combinar y ajustar las pistas de audio en una secuencia. Las pistas de audio de la secuencia pueden contener varios clips de audio y las pistas de audio de clips de vídeo. Las acciones que se llevan a cabo al mezclar audio pueden aplicarse a varios niveles en una secuencia. Por ejemplo, puede aplicar un valor de nivel de audio a un clip y otro valor a la pista que lo contiene. Una pista que contiene el audio de

una secuencia anidada puede contener cambios de volumen y efectos aplicados anteriormente a las pistas de la secuencia de origen. Los valores aplicados a todos esos niveles se combinan para la mezcla final.

Para modificar un clip de audio, se puede aplicar un efecto al propio clip o a la pista que lo contiene. Intente aplicar efectos de manera planificada y sistemática para evitar ajustes redundantes o conflictivos en el mismo clip.

Chris y Trish Meyer incluyen una descripción general en el sitio web Artbeats sobre cómo mezclar y calcular el tiempo de varias pistas de audio para obtener el efecto de máxima claridad y narración.

Ir al principio

Orden de procesamiento para audio

A medida que se editan secuencias, Premiere Pro procesa el audio en el siguiente orden, de principio a fin:

- Ajustes de ganancia aplicados a los clips mediante el comando Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio.
- Efectos aplicados a clips.
- Ajustes de pista, que se procesan en el siguiente orden: efectos preatenuadores, envíos preatenuadores, silenciar, atenuar, medir, efectos postatenuadores, envíos postatenuadores y posición de panorámica/equilibrio.
- Volumen de salida de pista de izquierda a derecha en el mezclador de pistas de audio, de pistas de audio a pistas de submezcla, finalizando en la pista maestra.

Nota: *Es posible modificar el trazado de la señal predeterminado con envíos o cambiando un ajuste de salida de la pista.*

Ir al principio

Ajustes de audio rápidos

Aunque Premiere Pro incluye un mezclador de pistas de audio con todas las funciones, a veces muchas de estas opciones no son necesarias. Por ejemplo, al crear un corte sin procesar de vídeo y audio capturado conjuntamente de material de archivo DV, salida a pistas estéreo, siga estas directrices:

- Comience con los medidores Maestros y el atenuador de volumen del mezclador de pistas de audio. Si el audio se encuentra demasiado por debajo de 0 dB o demasiado por encima (aparece el indicador rojo), ajuste el nivel de clips o pistas según sea necesario.
- Para silenciar una pista temporalmente, use el botón Silenciar pista del mezclador de pistas de audio o el icono Conmutar salida de pista del panel Línea de tiempo. Para silenciar temporalmente el resto de las pistas, use el botón Solo del mezclador de pistas de audio.
- Al realizar ajustes de audio de cualquier tipo, determine si el cambio se aplica a toda la pista o a clips individuales. Las pistas de audio y los clips de audio no se editan de la misma forma.
- Utilice el comando Mostrar/Ocultar pistas del menú Mezclador de pistas de audio para mostrar solo la información que desee ver y ahorrar espacio en pantalla. Si no se utiliza Efectos y envíos, se pueden ocultar haciendo clic en el triángulo del borde izquierdo del mezclador de pistas de audio.

Ir al principio

Visualización de datos de audio

Para ayudarle a visualizar y editar los ajustes de audio de un clip o una pista, Premiere Pro ofrece diversas

vistas de los mismos datos de audio. Se pueden ver y editar valores de volumen o de efectos para pistas o clips en el mezclador de pistas de audio o en un panel Línea de tiempo. Asegúrese de que la visualización de la pista está definida en Mostrar fotogramas clave de la pista o Mostrar volumen de pista.

Además, las pistas de audio de un panel Línea de tiempo contienen formas de onda, que son representaciones visuales del audio de un clip en el tiempo. La altura de la forma de onda muestra la amplitud (volumen alto o bajo) del audio: cuanto mayor es la forma de onda, más alto es el sonido. Visualizar las formas de onda de una pista de audio resulta útil para localizar un audio específico en un clip.

Para visualizar una forma de onda, utilice la rueda del ratón o haga doble clic en el área vacía de la cabecera de pista.

Visualización de clips de audio

Puede ver los gráficos Volumen, Silenciar o Recorrer tiempo de un clip de audio y sus formas de onda en un panel Línea de tiempo. También puede ver un clip de audio en el Monitor de origen, lo que resulta útil para definir puntos de entrada y salida precisos. También puede ver el tiempo de secuencia en unidades de audio en lugar de fotogramas. Este ajuste es útil para editar el audio en incrementos más pequeños que los fotogramas.

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Para ver la forma de onda de un clip en un panel Línea de tiempo, haga clic en la pista de audio y haga clic en Configuración > Mostrar forma de onda.
  - Para ver un clip de audio en el Monitor de origen cuando el clip se encuentre en un panel Línea de tiempo, haga doble clic en el clip.
  - Para ver un clip de audio en el Monitor de origen cuando el clip se encuentre en el panel Proyecto, haga doble clic en el clip o arrástrelo al Monitor de origen. Si un clip contiene vídeo y audio, puede ver su audio en el Monitor de origen si hace clic en el botón Configuración y selecciona Forma de onda o hace clic en el icono Arrastrar sólo audio cerca de la barra de tiempo del monitor de origen.

Visualización del tiempo en las unidades de tiempo de audio

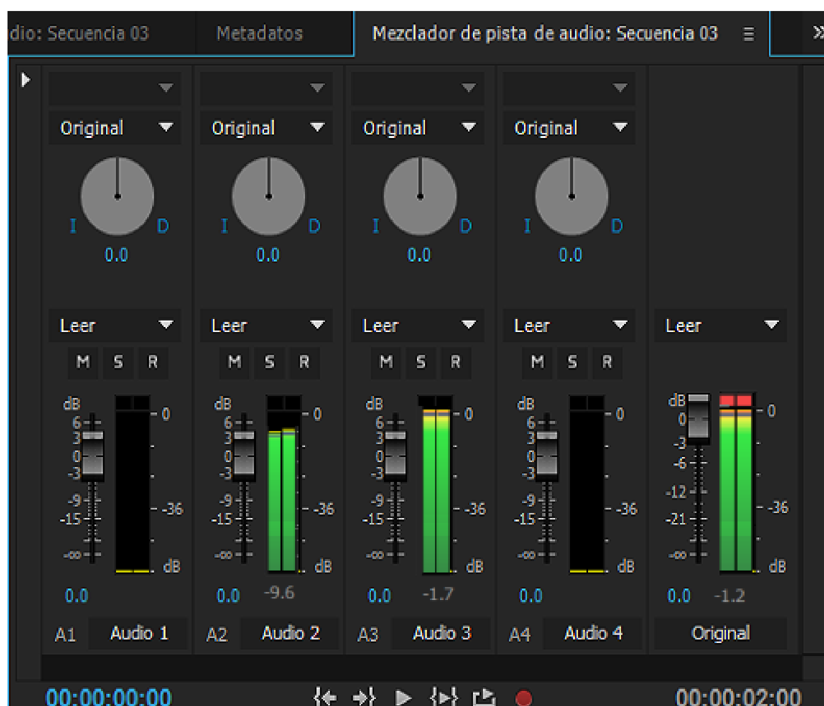
- En Mezclador de pistas de audio, Monitor de programa, Monitor de origen o Línea de tiempo, elija Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú del panel.

  Para ver más detalles al visualizar una forma de onda de audio en un panel Línea de tiempo, aumente la altura de la pista. Para ver más información de tiempo, visualícelo en unidades de audio.

Ir al principio

Información general sobre el mezclador de pistas de audio

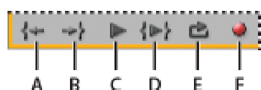
En el mezclador de pistas de audio, se puede ajustar la configuración mientras se escuchan pistas de audio y se ven pistas de vídeo. Cada pista del mezclador de pistas de audio corresponde a una pista de la línea de tiempo de la secuencia activa y muestra las pistas de audio de la línea de tiempo en un formato de consola de audio. Para cambiar el nombre de una pista, basta con hacer doble clic en el nombre. También se puede utilizar el mezclador de pistas de audio para grabar audio directamente en las pistas de una secuencia.



Mezclador de pista de audio

A. Control de panorámica/equilibrio **B.** Modo de automatización **C.** Botones Silenciar pista/Pista Solo/Habilitar pista para grabación **D.** Medidores de VU y atenuadores **E.** Nombre de pista **F.** Indicador de clips **G.** Medidor y atenuador de VU maestro

De forma predeterminada, el mezclador de pistas de audio muestra todas las pistas de audio y el atenuador maestro, mientras que los medidores VU supervisan los niveles de señal de salida. El mezclador de pistas de audio representa únicamente las pistas de la secuencia activa, no las pistas de todo el proyecto. Si desea crear una mezcla de proyecto maestro a partir de varias secuencias, configure una secuencia maestra y anide el resto.

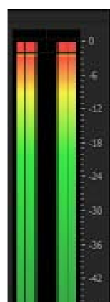


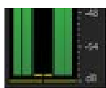
Controles de reproducción del mezclador de pistas de audio

A. Ir a punto de entrada **B.** Ir a punto de salida **C.** Conmutar Reproducir/Detener **D.** Reproducir de entrada a salida **E.** Bucle **F.** Grabar

El panel Medidores de audio duplica la visualización de audio de los Medidores maestros del Mezclador de pista de audio. Puede abrir un panel Medidores de audio independiente y anclarlo en cualquier lugar de su espacio de trabajo. El panel Medidores de audio le permite controlar el audio incluso cuando no se ve la sección completa del Mezclador de pista de audio o el Atenuador maestro.

Haga doble clic en el atenuador para establecerlo en 0 dB.





Panel Medidores de audio



Mezclador de audio

A. Mostrar/ocultar efectos y envíos **B.** Efectos **C.** Envíos **D.** Asignación de salida de pista **E.** Modo de automatización

Modificación del mezclador de pistas de audio

1. Elija cualquiera de las opciones siguientes del menú Mezclador de pistas de audio:

    - Para mostrar u ocultar pistas concretas, elija Mostrar/Ocultar pistas, use las opciones para marcar las pistas que desee y haga clic en Aceptar.

    - Para mostrar niveles de entrada de hardware en los medidores VU (no niveles de pista en Premiere Pro), elija Solo entradas de contador. Si se elige esta opción, se puede seguir controlando el audio en Premiere Pro en todas las pistas que no se van a grabar.

    - Para mostrar el tiempo en unidades de audio en lugar de fotogramas de vídeo, elija Mostrar unidades de tiempo de audio. Puede especificar si desea ver muestras o milisegundos cambiando la opción Formato de visualización de audio de la ficha

General del cuadro de diálogo Configuración del proyecto. La opción Mostrar unidades de tiempo de audio afecta a la visualización del tiempo en el Mezclador de audio, el panel Origen, el panel Programa y el panel Línea de tiempo.

- Para mostrar el panel Efectos y envíos, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos a la izquierda del Mezclador de audio.

Nota: *Si no puede ver todas las pistas, cambie el tamaño del Mezclador de audio o desplácese horizontalmente.*

- Para agregar un efecto o envío, haga clic en Selección de efectos o en el triángulo Selección de asignación de envíos del panel Efectos y envíos. A continuación, seleccione un efecto o envío del menú.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el panel y utilice el menú para establecer el modo de medición visual, pico, valle y rango de decibelios.

Supervisión de pistas específicas en el Mezclador de audio

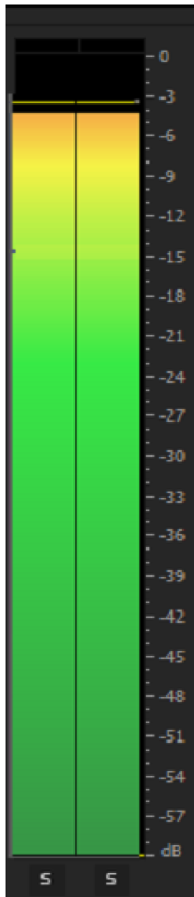
- Haga clic en el botón Pista Solo para las pistas pertinentes.

  Solo las pistas con el botón Pista Solo activado se supervisan durante la reproducción.

  Nota: *También puede silenciar una pista con el botón Silenciar pista.*

Panel Medidores de audio

1. Seleccione Ventana> Medidores de audio.



Panel Medidor de audio

A. Medidor LED (degradados en el panel Medidor) **B.** Canales Solo **C.** Indicador de clips **D.** Indicador de pico **E.** Indicador de valle

2. Haga clic con el botón derecho en el panel y use las opciones para realizar las siguientes acciones:
   - Vea picos como picos estáticos o picos dinámicos. Para los picos dinámicos, el indicador de pico se actualiza constantemente con un umbral de tres segundos. Para los picos estáticos, el indicador de pico muestra el pico más alto hasta que el indicador se restablece o la reproducción se reinicia.
   - Vea los indicadores de valle en los puntos de baja amplitud.
   - Ver medidores LED (el medidor aparecerá con los segmentos de color)
   - Establecer un rango de decibelios de las opciones disponibles

   Nota: *Los medidores de audio proporcionan información sobre los monitores de Origen y Programa.*

Definir las opciones de supervisión para el panel Medidores de audio

Haga clic con el botón derecho del ratón en el panel Medidores de audio y, a continuación, elija la opción deseada en el menú.

Solo en su lugar Establezca uno o más canales como solo sin cambiar su asignación de los altavoces. Por ejemplo, al establecer como solo el sonido envolvente 5.1 derecho, únicamente se escucha este canal procedente del altavoz envolvente derecho. Esta opción está disponible para todos los clips reproducidos en el monitor de Origen y para todas las secuencias reproducidas en el panel Línea de tiempo.

Controlar canales mono Le permite escuchar un canal específico de sus altavoces de supervisión estéreo, independientemente de su asignación.

Por ejemplo, al supervisar un clip adaptable de 8 canales en el monitor de Origen, podrá escuchar el canal 4 de los altavoces de la izquierda y la derecha. Esta opción está disponible para lo siguiente:

- Clips adaptables reproducidos en el monitor de Origen
- Secuencias con varios canales maestros reproducidas en el monitor de origen o el panel Línea de tiempo

Controlar pares estéreo Solo disponible para las secuencias con varios canales maestros reproducidas en la Línea de tiempo. Por ejemplo, para una secuencia maestra multicanal de 8 canales, se pueden controlar solo los canales 3 y 4 de los altavoces izquierdo y derecho.

Nota: *Los canales deshabilitados no se visualizan en el monitor de Origen ni en el panel Medidores de audio.*

Personalización de un efecto VST en una ventana de opciones

1. Aplique un efecto de complemente VST a una pista del Mezclador de audio.
2. Haga doble clic en el efecto en el panel Efectos y envíos.

   Premiere Pro abre una ventana de edición de VST independiente.

3. Personalice el efecto con los controles de opción.

Consulte también

- Revisión de los ajustes del proyecto
- Uso de submezclas
- Uso de las pistas
- División de una pista estéreo en pistas mono

- Asignación de canales de audio
- Grabación de audio desde un micrófono u otro origen analógico
- Enrutamiento de audio a buses, envíos y pista Maestra
- Ajuste de la ganancia y el volumen
- Mezcla de pistas en el Mezclador de audio
- Paneles de la línea de tiempo

Edición de audio en un panel Línea de tiempo

Ir al principio

Definición de los puntos de entrada y de salida de audio de muestra

Los puntos de entrada y de salida se definen en divisiones de base de tiempo, es decir, entre fotogramas de vídeo. Si bien las ediciones de fotogramas son adecuadas también para audio, algunas ediciones de audio necesitan una precisión superior. Por ejemplo, quizás desee colocar un punto de entrada entre dos palabras de una oración, pero la pequeña división entre palabras no coincida adecuadamente entre fotogramas. Sin embargo, el audio digital no está dividido en fotogramas, sino en muestras de audio, lo que ocurre de forma mucho más frecuente. Si cambia la regla de tiempo del monitor de origen o de la secuencia a muestras de audio, podrá definir de forma más precisa los puntos de entrada y de salida de audio.

Cambio de una regla de tiempo a unidades de audio en el monitor de origen o de programa

- Seleccione la opción Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú de los paneles Monitor de programa o Monitor de origen.

Desplácese por el audio en la vista de muestra

1. Cambie la regla de tiempo en el monitor de origen o en el panel Línea de tiempo a unidades de audio.
2. Para desplazarse, realice una de las acciones siguientes:
   - Arrastre el indicador de tiempo actual de la regla de tiempo para desplazarse suavemente por el clip.
   - Haga clic en los botones Paso adelante o Paso atrás para mover el indicador de tiempo actual , una muestra de audio cada vez.
3. Arrastre uno de los extremos de la barra de desplazamiento de zoom situada debajo de la regla de tiempo en el panel Monitor de origen o Línea de tiempo.

Recorte del audio en la vista de muestra en un panel Línea de tiempo

1. En el menú de un panel Línea de tiempo, seleccione Mostrar unidades de tiempo de audio. Las reglas de tiempo de un panel Línea de tiempo y del monitor de programa cambian a una escala de muestras.
2. Si es necesario, expanda la pista de audio que contiene el clip que desea editar, haga clic en el botón Establecer estilo de visualización y elija Mostrar forma de onda.

3. Para visualizar en detalle el punto de entrada o de salida del clip que desea editar, arrastre el control de zoom hacia la derecha.
4. Recorte el clip mediante una de las siguientes acciones:
    - Para ajustar el punto de entrada, coloque el puntero sobre el borde izquierdo del audio del clip para que aparezca la herramienta Recortar encabezado y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha.
    - Para ajustar el punto de salida, coloque el puntero sobre el borde derecho del audio del clip para que aparezca el icono Recortar final y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha.
5. Utilice la visualización de forma de onda o reproduzca el audio para garantizar que ha ajustado os puntos de entrada y salida correctamente.

Ir al principio

Vinculación y desvinculación de clips de vídeo y audio

En el panel Proyecto, los clips que contienen tanto vídeo como audio aparecen como un solo elemento, representados por . Sin embargo, al agregar el clip a la secuencia, el vídeo y el audio aparecen como dos objetos, cada uno en la pista adecuada (siempre que se hayan especificado los orígenes de vídeo y de audio al agregar el clip).

Las partes de vídeo y audio del clip permanecen vinculadas; de esta forma, cuando se arrastra la parte de vídeo en un panel Línea de tiempo, el audio vinculado se desplaza con ella, y viceversa. Por esta razón, el par audio/vídeo se denomina *clip vinculado*. En un panel Línea de tiempo, cada parte del clip vinculado se etiqueta con el mismo nombre de clip, que está subrayado. El vídeo se marca como [V] y el audio, como [A].

Normalmente, todas las funciones de edición afectan a las dos partes de un clip vinculado. Cuando desee trabajar con el audio y el vídeo de forma individual, puede desvincularlos. Al hacerlo, puede utilizar el vídeo y el audio como si no estuviesen vinculados; es más, los nombres de los clips ya no aparecerán subrayados ni tendrán las etiquetas [V] y [A]. A pesar de esto, Premiere Pro realiza un seguimiento del vínculo. Si vuelve a vincular los clips, indicarán si se han desincronizado y en qué medida. Puede hacer que Premiere Pro vuelva a sincronizar los clips automáticamente.

También puede crear un vínculo entre clips previamente desvinculados. Esto es particularmente útil en caso de que necesite sincronizar vídeo y audio que se hayan grabado por separado.

Nota: *El vídeo solo se puede vincular al audio, no se puede vincular un clip de vídeo a otro clip de vídeo. Puede vincular un clip de vídeo a varios clips de audio o vincular varios clips de audio entre ellos.*

Aquí encontrará un tutorial de vídeo de Andrew Devis sobre la desvinculación de audio y vídeo para editarlos por separado (cortes J & L).

Para obtener más información sobre cómo vincular y desvincular clips, consulte este fragmento de la Guía para editores de Premiere Pro de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.

Vinculación o desvinculación de vídeo y de audio

1. Realice una de las siguientes operaciones en una Línea de tiempo:
    - Para vincular vídeo y audio, pulse Mayús y haga clic en un clip de vídeo y de audio, o en una serie de clips de audio para seleccionarlos y, a continuación, elija Clip > Vincular.
    - Para desvincular vídeo y audio, seleccione un clip vinculado y elija Clip > Desvincular.
    - Para desvincular audio y vídeo de varios clips, seleccione los clips y elija Clip > Desvincular.

    Nota: *Tras desvincular un clip, el vídeo permanece seleccionado pero se anula la*

selección del audio.

2. (Opcional) Para utilizar un conjunto de clips vinculados varias veces, cree una secuencia anidada desde el conjunto de clips sincronizados y sitúe la secuencia en otras secuencias, según sea necesario. Para obtener más información, consulte Creación de una secuencia anidada desde una selección de clips.

Edición de pistas de clips vinculados individualmente

- En una línea de tiempo, presione Alt u Opción y haga clic en cualquier parte de un clip vinculado; a continuación, utilice cualquier herramienta de edición. Cuando finalice la edición del clip, puede volver a seleccionar (hacer clic en) el clip para editarlo de nuevo como un clip. La operación de presionar Alt+clic/Opción y arrastrar audio o vídeo funciona bien para ajustar una edición dividida.

Sincronización automática de clips que se han desincronizado

1. Haga clic con el botón derecho, o mantenga presionado Control y haga clic en el número que aparece en el punto de entrada de un panel Línea de tiempo del clip de vídeo o de audio desincronizado. (El número indica en qué medida está desincronizado con el clip de audio o vídeo que le acompaña.)
2. Elija una de las opciones siguientes:

Mover a sincronización Desplaza la parte de vídeo o de audio del clip en el tiempo para restaurar la sincronización. Esta opción mueve el clip sin tener en cuenta los clips adyacentes y sobrescribe cualquier clip para recuperar la sincronización.

Desplazar a sincronización Realiza una edición de desplazamiento para restaurar la sincronización del clip sin mover la posición en el tiempo del clip.

Para obtener información sobre la sincronización de varios clips entre sí para una edición multicámara, consulte Sincronización de clips con marcadores.

Ir al principio

Creación de ediciones de división

Generalmente, se define un punto de entrada y de salida para un clip de origen. Incluso en caso de que se trate de un clip vinculado (un clip que contenga pistas de vídeo y de audio), los puntos de entrada y de salida se aplicarán a ambas pistas del clip. Al definir una secuencia, el audio y vídeo del clip estándar aparecerán a la vez. Sin embargo, puede que en ocasiones desee definir los puntos de entrada y de salida de vídeo y de audio de forma independiente para crear *ediciones de división* (también conocidas como ediciones de corte L o de corte J). Al situarlo en una secuencia, antes del vídeo deberá aparecer el audio de un clip recortado para una edición de división, o bien el vídeo deberá aparecer antes del audio.



A. Clip recortado para corte J **B.** Clip recortado para corte L

Crear una edición de división

1. Si resultara necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de cada pista en un panel Línea de tiempo para ampliar las pistas de audio que desee ajustar.
2. Seleccione uno de los clips implicados en la edición de división y elija Clip > Desvincular. Repetición para el otro clip.
3. Seleccione la herramienta Editar desplazamiento en el panel Herramientas.
4. Arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha, partiendo del punto de edición de audio entre dos clips.

   Nota: *En caso de que no suceda nada, compruebe que, antes de comenzar a arrastrar, ha colocado el puntero sobre el punto de edición de audio visible y no sobre una transición de audio aplicada.*

   Una técnica de edición habitual es presionar Alt+clic/Opción y arrastrar el audio o vídeo de un clip para ajustar rápidamente una edición dividida. Es mucho más rápido que ir a un menú para desvincular un clip.

Definición de los puntos de entrada y de salida de origen para una edición de división

Si bien es frecuente crear ediciones de división una vez se hayan ensamblado los clips en un montaje inicial, se pueden recortar clips para ediciones de división en el Monitor de origen antes de agregarlos a la secuencia.

1. Abra un clip en el monitor de origen y mueva el cabezal de reproducción al fotograma que desee definir como punto de entrada o de salida de vídeo o de audio.
2. En el monitor de origen, elija Marcador > Marcar división y seleccione Entrada de vídeo, Salida de vídeo, Entrada de audio o Salida de audio.
3. Defina los restantes puntos de entrada y de salida de vídeo y de audio. (Cuando agrega un clip a una secuencia, la parte de vídeo comienza y finaliza en tiempos diferentes que el audio.)

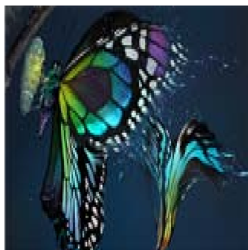
Temas relacionados

- Recorte de clips
- Vínculo de varios clips de audio
- Sincronización de clips con marcadores

Ir al principio

Tutorial de vídeo

Aplicación de efectos de audio



Aprenda a agregar efectos de audio a sus proyectos y ajuste y trabaje con efectos de audio para obtener el impacto dramático adecuado.... Leer más

http://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/how-to...



de **Abba Shapiro**
http://www.lynda.com/Premi...

Ajuste de niveles de volumen

Ir al principio

Control del nivel de volumen desde la Línea de tiempo o el Monitor de programa

Puede controlar los niveles de audio de los clips en el panel Línea de tiempo.

1. Si el panel Medidores de maestro de audio no está abierto, seleccione Ventana > Medidores de audio.
2. Seleccione el Monitor de programa o el panel Línea de tiempo.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Presione la barra espaciadora
   - En el Monitor de programa, haga clic en el botón Conmutar Reproducir/Detener (Espacio)

El panel Medidores de audio muestra el nivel de audio para la línea de tiempo.

Ir al principio

Control del nivel de volumen al capturar

Se pueden controlar los niveles de audio mientras se captura material de archivo de DV o HDV.

1. Si el panel Medidores de audio no está abierto, seleccione Ventana > Medidores de audio.
2. Capture vídeo desde un origen DV o HDV.

El panel Medidores de audio muestra el nivel de audio para el material de archivo capturado.

Ir al principio

Especificación sobre si reproducir el audio durante el borrado

De forma predeterminada, Premiere Pro reproduce el audio cuando se desplaza por cualquier clip o secuencia que contenga audio en el Monitor de origen, Monitor de programa o la Línea de tiempo. Puede cambiar este ajuste si prefiere un desplazamiento silencioso.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).

   Puede asignar un método abreviado de teclado al comando Preferencias > Audio. Consulte Búsqueda de métodos abreviados de teclado.

2. Seleccione o anule la selección de Reproducir audio durante borrado, según la opción deseada.

3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Ajuste de la ganancia y el volumen

Ganancia suele referirse al nivel de entrada o al volumen de los clips. *Volumen* suele referirse al nivel de salida o al volumen de los clips o las pistas de secuencia. Puede definir la ganancia o los niveles de volumen para que los niveles coincidan en las pistas o clips o cambiar el volumen de una pista o clip. Sin embargo debe tener en cuenta que, si el nivel de un clip de audio se define demasiado bajo cuando se digitaliza, aumentar la ganancia o el volumen simplemente amplificará el ruido. Para obtener los mejores resultados, siga la práctica estándar de grabación o digitalización de audio de origen a nivel óptimo. Eso le permitirá concentrarse en el ajuste de los niveles de las pistas.

Utilice el comando Ganancia de audio para ajustar el nivel de ganancia de uno o varios clips seleccionados. El comando Ganancia de audio es independiente de los ajustes del nivel de salida del Mezclador de pista de audio y del panel Línea de tiempo, pero su valor se combina con el nivel de la pista para la mezcla final.

Puede ajustar el volumen para un clip de secuencia en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. En el panel Controles de efectos, se utilizan los mismos métodos para ajustar el volumen que para definir otros efectos. A menudo es más simple ajustar el efecto Volumen en el panel Línea de tiempo.

Controle los niveles de salida de las pistas en el Mezclador de pista de audio o en el panel Línea de tiempo. Aunque los niveles de las pistas se controlan principalmente mediante el Mezclador de pista de audio, también se pueden controlar mediante fotogramas clave de pista de audio en el panel Línea de tiempo. Dado que los fotogramas clave de pistas representan ajustes de automatización del mezclador, afectan a la salida solo si la automatización es Leer, Tocar o Enclavar.

Puede ajustar la ganancia para toda una secuencia con el comando Normalizar pista maestra.

Ir al principio

Normalización de uno o varios clips

1. Realice una de las acciones siguientes:

   - Puede ajustar la ganancia de un clip maestro para que todas las instancias del clip agregadas al panel Línea de tiempo tengan el mismo nivel de ganancia. Seleccione el clip maestro en el panel Proyecto.
   - Para ajustar solo la ganancia de una instancia de un clip maestro que ya se encuentre en una secuencia, seleccione el clip en el panel Línea de tiempo.
   - Para ajustar la ganancia de más de un clip maestro o una instancia de clip, seleccione los clips en un panel de Proyecto o secuencia. En una secuencia, haga clic en los clips y presione Mayús para seleccionarlos. En el panel Proyecto, presione Mayús y haga clic en clips contiguos para seleccionarlos o presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en clips no contiguos para seleccionarlos.

2. Elija Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio.

Se abre cuadro de diálogo Ganancia de Audio y Premiere Pro calcula automáticamente la amplitud de pico de los clips seleccionados e informa del valor calculado en el campo Amplitud de pico. Una vez calculado, este valor se almacena para la selección. Puede utilizar este valor como guía de la cantidad de ganancia que debería ajustar.

3. Seleccione una de las opciones siguientes, defina su valor y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Definir ganancia a El valor predeterminado es 0,0 dB. Esta opción permite que el usuario defina la ganancia en un valor específico. Este valor siempre se actualiza a la ganancia actual, incluso cuando no se ha seleccionado la opción y el valor aparece atenuado. Por ejemplo, cuando se utiliza la segunda opción (Ajustar ganancia en) para ajustar la ganancia en -1 dB, también se actualizará el valor Definir ganancia a para mostrar el nivel de ganancia resultante. Cuando se abre el cuadro de diálogo Ganancia de audio para los clips seleccionados para los que ya se ha ajustado la ganancia, se muestra el valor de ganancia actual en este campo.

Ajustar ganancia en El valor predeterminado es 0,0 dB. Esta opción permite que el usuario ajuste la ganancia en + o - dB. Si se introduce un valor que no sea cero en este campo, el valor de dB de Definir ganancia a se actualizará automáticamente para reflejar el valor de ganancia real aplicado al clip.

Normalizar pico máx. a El valor predeterminado es 0,0 dB. Los usuarios pueden definir esta opción en cualquier valor por debajo de 0,0 dB. Por ejemplo, puede ser que un usuario desee permitir un margen y definirlo en -3 dB. Esta opción de normalización ajusta la amplitud de pico máxima en los clips seleccionados al valor especificado por el usuario. Por ejemplo, un clip con una amplitud de pico de -6 dB ajustará la ganancia en +6 dB si se define Normalizar pico máx. a en 0,0 dB. Para una selección de varios clips, el clip con el pico máximo se ajustará en el valor especificado por el usuario, mientras que el resto de clips se ajustarán en la misma cantidad y conservarán sus diferencias de ganancia relativas. Por ejemplo, asumamos que el clip uno tiene un pico de -6 dB y el clip dos tiene un pico de -3 dB. Como el clip dos tiene un valor pico mayor, se ajustará en +3 dB para aumentarlo a la ganancia de 0,0 dB especificada por el usuario. El clip uno también se ajustará en +3 dB (a -3 dB) y se conservará el desplazamiento de ganancia entre los dos clips de la selección.

Normalizar todos los picos a El valor predeterminado es 0,0 dB. Los usuarios pueden definir esta opción en cualquier valor por debajo de 0,0 dB. Por ejemplo, puede ser que un usuario desee permitir un margen y definirlo en -3 dB. Esta opción de normalización ajusta la amplitud de pico en los clips seleccionados al valor especificado por el usuario. Por ejemplo, un clip con una amplitud de pico de -6 dB ajustará la ganancia en +6 dB si se define Normalizar todos los picos a en 0,0 dB. Para una selección de varios clips, la ganancia de cada clip de la selección se ajustará en la cantidad necesaria para aumentarlos todos a 0,0 dB.

Ir al principio

Normalización de la pista maestra

Puede definir el nivel de volumen máximo de la pista maestra de una secuencia. Premiere Pro ajusta automáticamente el atenuador para toda la pista maestra hacia arriba o hacia abajo. El sonido más alto de una pista consigue el valor especificado. Premiere Pro escala los fotogramas clave de una pista maestra hacia arriba o hacia abajo en proporción al ajuste realizado en el volumen global.

Nota: *Adobe Premiere Pro no permite un ajuste de volumen en el que el pico sea superior a 0 dB.*

1. Seleccione la secuencia que desea normalizar.
2. Seleccione Secuencia > Normalizar pista maestra.
3. En el cuadro de diálogo Normalizar pista, escriba un valor de amplitud en el campo dB.

4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Ajuste del volumen de pista con fotogramas clave

Puede ajustar el nivel de volumen de todo un clip o una pista, o bien conseguir que el volumen cambie en el tiempo, utilizando la goma elástica en una pista de audio de un panel Línea de tiempo.

1. Haga clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista de audio para ampliar la vista de la pista de audio.

2. En la cabecera de la pista de audio, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

   Mostrar fotogramas clave del clip Permite animar efectos de audio para un clip, incluyendo el nivel de volumen.

   Mostrar volumen del clip Permite modificar solo el nivel de volumen de un clip.

   Mostrar fotogramas clave de pista Permite animar efectos de pista de audio diferentes, incluyendo Volumen, Silenciar y Equilibrio.

   Mostrar volumen de pista Permite modificar solo el nivel de volumen de una pista.

3. Si uno de los ajustes de Fotogramas clave está seleccionado, realice una de las acciones siguientes:

   - Si está seleccionado Mostrar fotogramas clave del clip, seleccione Volumen > Nivel en el menú desplegable del encabezado del clip en la pista de audio.
   - Si está seleccionado Mostrar fotogramas clave de pista, seleccione Pista > Volumen en el menú desplegable del encabezado del clip en la pista de audio.

     El ajuste de volumen está activado de forma predeterminada.

   Nota: *Cuando se muestran los fotogramas clave de audio, el clip de audio no se puede mover a una posición diferente en la línea de tiempo. Oculte los fotogramas clave o contraiga la pista para mover los clips de audio.*

4. Utilice las herramientas Selección o Pluma para desplazar la goma elástica de nivel de volumen hacia arriba (aumentar el volumen) o hacia abajo (disminuir el volumen).

   Nota: *Si desea que el efecto Volumen cambie con el tiempo, sitúe el indicador de tiempo actual en la ubicación de cada cambio, haga clic en el botón Agregar/quitar fotograma clave en el encabezado de la pista de audio y arrastre el fotograma clave hacia arriba (más alto) o hacia abajo (más silencioso).*

Ir al principio

Aplicación de un nivel de volumen a varios clips

1. En el panel Línea de tiempo ajuste el volumen de un solo clip al volumen deseado.
2. Seleccione Editar > Copiar.
3. Arrastre un cuadro sobre los otros clips que desee modificar.
4. Seleccione Edición > Pegar atributos.

Nota: *Este procedimiento pega todos los efectos y atributos del primer clip seleccionado, no solo los ajustes de volumen.*

Ir al principio

Ajuste del volumen en Controles de efectos

1. Seleccione un clip de audio de una secuencia.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo que hay junto a Volumen para expandir el efecto.
3. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Introduzca un valor para el nivel. Un valor negativo disminuye el nivel de volumen, mientras que uno positivo lo aumenta. Un valor de 0,0 representa el nivel de volumen del clip original sin ajuste.
    - Haga clic en el triángulo que se encuentra junto a Nivel para ampliar las opciones de efecto y, a continuación, utilice el deslizador para ajustar el nivel de volumen.

      Se crea automáticamente un fotograma clave al principio de la línea de tiempo del clip en el panel Controles de efectos.
4. (Opcional) Para modificar el efecto Volumen a lo largo del tiempo, desplace el indicador de tiempo actual y ajuste el gráfico de nivel de volumen en el panel Controles de efectos.

   Cada vez que se desplaza el indicador de tiempo actual y se realiza un ajuste, se crea un fotograma clave nuevo. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave. Repita este proceso tantas veces como sea necesario.

Ir al principio

Definición del volumen de una pista en el Mezclador de pista de audio

- En el Mezclador de pista de audio, ajuste el volumen de la pista.

  Nota: *Puede utilizar este procedimiento cuando no se aplica automatización a la pista. Si los niveles varían con el tiempo porque ya hay fotogramas clave de automatización de pistas aplicados, puede ajustar el nivel de las pistas uniformemente si lo envía a una submezcla y ajusta el nivel de la submezcla.*

Ir al principio

Silenciamiento de una pista en el Mezclador de pista de audio

- Haga clic en el icono “M” en el Mezclador de pista de audio.

  Nota: *Silenciar no afecta a los elementos preatenuadores, como efectos y envíos. Por otra parte, el estado del botón Silenciar pista depende de los ajustes de automatización que estén activos. Si desea silenciar la salida de la pista completamente, haga clic en el icono del altavoz en el panel Línea de tiempo.*

Ir al principio

Mezcla de pistas en el Mezclador de pista de audio

Puede definir los niveles de volumen de dos o más pistas de audio relacionadas entre sí utilizando el Mezclador de pista de audio. Por ejemplo, puede aumentar el volumen de la voz de un narrador en una pista de audio mientras, simultáneamente, disminuye el volumen de la música de fondo en otra pista. Además, puede aumentar o disminuir el nivel de volumen general de toda la mezcla, que contiene el audio de todas las pistas seleccionadas. El Mezclador de pista de audio le permite realizar estos ajustes en tiempo real mientras escucha la reproducción de las pistas que desee. De forma predeterminada, los ajustes de volumen del Mezclador de pista de audio realizados en cada pista de audio se graban en fotogramas clave de Volumen de pista visibles en esa pista del panel Línea de tiempo. Los ajustes de volumen realizados para

toda la mezcla se guardan en fotogramas clave de Volumen de pista visibles en la Pista maestra de audio del panel Línea de tiempo.

1. Seleccione una secuencia que contenga audio en dos o más pistas de audio.
2. Seleccione Ventana > Mezclador de pista de audio.

   El panel Mezclador de pista de audio aparece en la zona de colocación central, con cada pista de audio del panel Línea de tiempo asignado a su propio bus en el mezclador.
3. Seleccione Enclavar, Tocar o Escribir para todas las pistas del Mezclador de pista de audio que desee modificar.
4. En un panel Línea de tiempo, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave para cada pista de audio. A continuación, seleccione Mostrar fotogramas clave de pista o Mostrar volumen de pista en el menú desplegable.
5. Hacia la esquina inferior izquierda del panel Mezclador de pista de audio, haga clic en el botón Reproducir para reproducir la secuencia y supervisar el audio.
6. Desplace el regulador de volumen hacia arriba o hacia abajo en cada pista de audio para aumentar o disminuir el volumen conforme supervise el sonido.
7. Desplace el regulador de volumen de la Pista maestra hacia arriba o hacia abajo para aumentar o disminuir el volumen en toda la mezcla conforme supervise el sonido.

Los fotogramas clave de Volumen de pista aparecen en cada pista en la que realizó ajustes de volumen, incluyendo la Pista maestra.

Temas relacionados

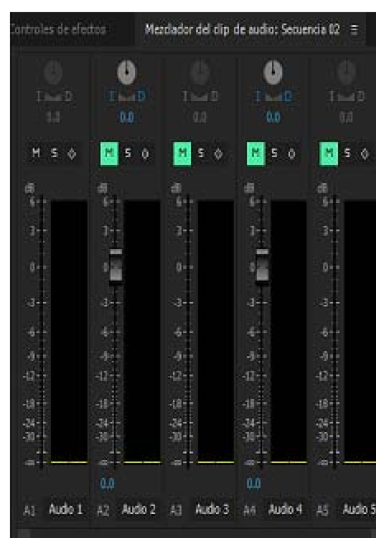
- Captura de vídeo HD, DV o HDV
- Grabación de cambios en pistas de sonido
- Efecto Volumen del canal
- Efecto Volumen
- Selección de fotogramas clave
- Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos
- Grabación de cambios en pistas de sonido
- Eliminación de fotogramas clave

Control de la panorámica y el volumen del clip con el Mezclador de clips de audio

El Mezclador de clip de audio permite ajustar el volumen y la panorámica de los clips bajo el cabezal de reproducción en el panel Línea de tiempo cuando el mezclador de pista de audio o el Monitor de programa se hayan seleccionado más recientemente que el panel Monitor de origen antes de seleccionar el Mezclador de clip de audio.

También se puede controlar y ajustar el volumen y la panorámica de los clips en el Monitor de origen cuando se haya seleccionado más recientemente que la línea de tiempo, el mezclador de pistas de audio o el panel Monitor de programa antes de seleccionar el Mezclador de clip de audio.

Para acceder al Mezclador de clip de audio, elija Ventana > Mezclador de clip de audio en el menú principal.



Mezclador de clip de audio

Ir al principio

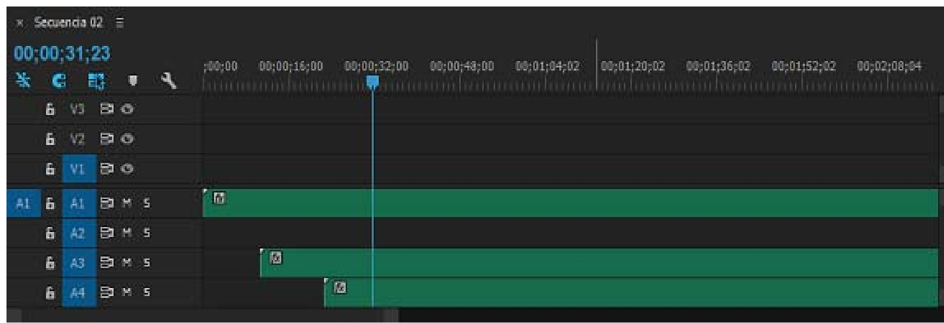
Exploración del mezclador de clips de audio

El Mezclador de clip de audio actúa como un inspector. Los atenuadores se asignan al nivel de volumen del clip y el control de panorámica/equilibrio se asigna al panoramizador del clip.

Cuando el panel Línea de tiempo, el panel Monitor de programa o el Mezclador de pista de audio están seleccionados, cada clip en la ubicación actual del cabezal de reproducción de la línea de tiempo se asigna a un canal del Mezclador de clip de audio.

El Mezclador de clip muestra el audio del clip sólo cuando hay un clip debajo del cabezal de reproducción. Cuando una pista contiene un hueco, el canal correspondiente del mezclador de clips está vacío si el espacio se encuentra bajo el cabezal de reproducción.

Por ejemplo, en la línea de tiempo inferior, la pista A2 está vacía.



Pista A2 vacía

Debido a que hay un hueco debajo del cabezal de reproducción (pista A2 vacía), el mezclador de clips muestra un canal A2 vacío.



Mezclador de clip con la pista A2 vacía en el cabezal de reproducción

El mezclador de clip permite ajustar el volumen del clip, el volumen del canal y la panorámica del clip. Las pistas del Mezclador de clip son escalables. La altura y anchura de las pistas y los medidores depende del número de pistas de la secuencia, así como la altura y la anchura del panel.

Para ver el volumen del canal, haga clic con el botón derecho del ratón, o presione Ctrl, y haga clic en el mezclador de clips y seleccione Mostrar volumen del canal en el menú contextual. Esta opción está deshabilitada de forma predeterminada.

El estado del botón de fotograma clave determina la naturaleza de los cambios que se pueden realizar en el volumen o la panorámica.

Si se pulsa el botón de fotograma clave mientras se ajusta el volumen o la panorámica, se agrega un fotograma clave en la posición actual del cabezal de reproducción. También se puede actualizar el fotograma clave actual si hay un fotograma clave bajo el cabezal de reproducción.

Si no se pulsa el botón de fotograma clave, se mueve el segmento actual.

Recursos de la comunidad:

Tutorial de vídeo de Josh Weiss: Uso del mezclador de clips de audio

Ir al principio

Modos de automatización del mezclador de clips de audio

Se pueden definir modos de automatización de una pista en el menú emergente situado en la parte superior derecha del mezclador de clips. Por ejemplo, arrastre un atenuador de volumen de pista o un control de panorámica durante la reproducción. Cuando se vuelva a reproducir el audio con el menú de automatización de pista definido como Tocar o Enclavar, Premiere Pro reproducirá la pista con los ajustes realizados. A medida que se realizan ajustes en los canales del mezclador de clips, Premiere Pro aplica los cambios a las pistas respectivas mediante la creación de fotogramas clave en un panel Línea de tiempo. Por el contrario, los fotogramas clave de pistas de audio que se agregan o editan en un panel Línea de tiempo definen los valores (como, por ejemplo, las posiciones atenuadoras) del mezclador de clips.

Para cada pista de audio, se puede seleccionar cualquiera de estas opciones, que determina el estado de automatización de la pista durante el proceso de mezcla:

- Modo de enclavamiento de fotograma clave: la automatización no empieza hasta que no se empieza a ajustar una propiedad. Los ajustes iniciales de una propiedad proceden de los cambios anteriores.
- Modo táctil de fotograma clave: la automatización no empieza hasta que no se empieza a ajustar una propiedad. Cuando se deja de modificar una propiedad, sus ajustes de opciones regresan a su estado previo antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia de audio Correspondencia automática de hora.

Palabras clave: mezclador de clips de audio, mezclador de clips, mezclador de audio, mezcla de audio, mezclador de clips de vídeo

Panorámica y equilibrio

De forma predeterminada, todas las pistas de audio salen a la pista de audio maestra de la secuencia. Sin embargo, también se pueden crear pistas de submezcla. El audio se puede emitir desde cualquier pista en una pista de submezcla. Posteriormente el audio puede salir de una pista de submezcla a una pista maestra. La pista de audio se puede utilizar como entrada para una pista de submezcla o para la pista maestra. Una pista de submezcla se puede utilizar como salida para una pista de audio y como entrada para una pista maestra. Diferentes pistas de la misma secuencia pueden tener números de canales distintos. Por ejemplo, la salida de una pista de audio mono se puede enviar a una pista de submezcla estéreo y posteriormente la salida de esta última pista se puede enviar a una pista de maestra de canal 5.1.

Si el número de canales difiere entre una pista de entrada y su pista de salida, se determina el grado en que cada uno de los canales de la pista de entrada realiza la transmisión a cada uno de los canales en su pista de salida. Por ejemplo, es posible enviar el 80 por ciento de la señal desde una pista de audio mono al canal izquierdo de una pista de submezcla estéreo y un 20 por ciento al canal derecho. Esto se denomina *equilibrio*. El audio se equilibra en una pista de salida estéreo con los diales Panorámica izquierda/derecha en el Mezclador de pista de audio. El audio se equilibra en una pista de salida 5.1 con los controles 5.1 Panoramizador en el Mezclador de pista de audio.

En el Mezclador de pista de audio, aparece un dial Panorámica izquierda/derecha en una pista únicamente cuando se selecciona una pista estéreo como salida para la pista. Un control 5.1 Panoramizador aparece en una pista solamente cuando se selecciona una pista de canal 5.1 como salida para la pista. La relación entre el número de canales de una pista de audio y el número de canales de la pista de salida (a menudo la pista maestra) determina si las opciones de panorámica y equilibrio están disponibles para una pista de audio.

Se considera que el audio es *panorámico* cuando se mueve de un canal de salida a otro, a través del tiempo. Por ejemplo, si un coche se desplaza desde la parte derecha de un fotograma de vídeo a la izquierda, se puede generar una panorámica del canal que contiene el audio del coche de modo que comience en la parte derecha de la pantalla y finalice en la izquierda.

Nota: *Si resulta necesario, puede equilibrar un clip mediante la aplicación del efecto de audio Equilibrio. Hágalo solamente tras determinar que el equilibrio de pistas no es suficiente.*

En el Mezclador de pista de audio, el número de medidores de nivel en una pista indica el número de canales para dicha pista. La pista de salida se muestra en el menú Asignación de salida de pista en la parte inferior de cada pista. Las siguiente reglas determinan si el audio de una pista se puede panoramizar o equilibrar en su pista de salida:

- Cuando se reproduce una pista mono en una pista estéreo o 5.1 envolvente, esta se puede panoramizar.
- Cuando se reproduce una pista estéreo en una pista estéreo o 5.1 envolvente, esta se puede equilibrar.
- Cuando la pista de salida contiene menos canales que el resto de pistas de audio, Premiere Pro mezcla el audio con el número de canales de la pista de salida.
- Cuando una pista de audio y la pista de salida son mono o cuando ambas pistas son 5.1 envolvente, las funciones de panorámica y de equilibrio no están disponibles. Los canales de ambas pistas se corresponden directamente.

Si bien la pista de audio maestra es la pista de salida predeterminada, una secuencia también puede incluir pistas de submezcla. Las pistas de submezcla pueden ser un destino de salida de otras pistas de audio y una fuente de audio para la pista maestra (u otras pistas de submezcla). Así pues, el número de canales de una pista de submezcla afecta a los controles de panorámica o de equilibrio disponibles en las pistas que se reproducen en ella, y el número de canales de la pista de salida de submezcla afecta si las funciones de panorámica o de equilibrio están disponibles para esa pista de submezcla.

Ir al principio

Panorámica y equilibrio en el Mezclador de pista de audio

El Mezclador de pista de audio ofrece controles de panorámica y equilibrio. Aparece un control redondo cuando una pista mono o estéreo produce una pista estéreo. Gire el control para aplicar panorámica o equilibrio al audio entre los canales de pista de salida derecho e izquierdo. Aparece una bandeja cuadrada cuando una pista mono o estéreo produce una pista 5.1 envolvente. Esta bandeja presenta el archivo de audio bidimensional creado por el audio 5.1 envolvente. Deslice un disco en la bandeja para aplicar panorámica o equilibrio al audio entre los cinco altavoces, representados por bolsillos alrededor de la bandeja. La bandeja también incluye controles para ajustar un porcentaje de canal central de pista de audio 5.1 envolvente y el volumen de los graves. No aparece ningún control de panorámica si una pista genera una submezcla o una pista maestra que contiene el mismo número de canales o menos. Así las cosas, un control de panorámica o equilibrio nunca está disponible para una pista 5.1 envolvente. Una pista maestra no contiene controles de panorámica o equilibrio porque nunca se dirige a otra pista. Sin embargo, es posible aplicar panorámica o equilibrio a una secuencia entera cuando se utiliza la secuencia como una pista en otra secuencia.

Se puede modificar el ajuste de panorámica a lo largo del tiempo en el Mezclador de pista de audio, o bien en un panel Línea de tiempo si se aplican fotogramas clave a las opciones de panorámica de una pista.



Control del mezclador de pistas de audio para una pista estéreo



Controles de panorámica y equilibrio de una pista 5.1

Para obtener los mejores resultados al supervisar los ajustes de panorámica o equilibrio, compruebe que todas las salidas de tarjetas de audio o del equipo estén conectadas al altavoz correcto y que los cables positivos y negativos estén bien conectados en todos los altavoces.

Ir al principio

Panorámica o equilibrio de una pista estéreo

- En el Mezclador de pista de audio, realice una de las acciones siguientes:
  - Arrastre el control de panorámica o el valor que se encuentra debajo de él.
  - Haga clic en el valor bajo el control de panorámica, escriba otro valor y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

Ir al principio

Panorámica o equilibrio de una pista 5.1 envolvente

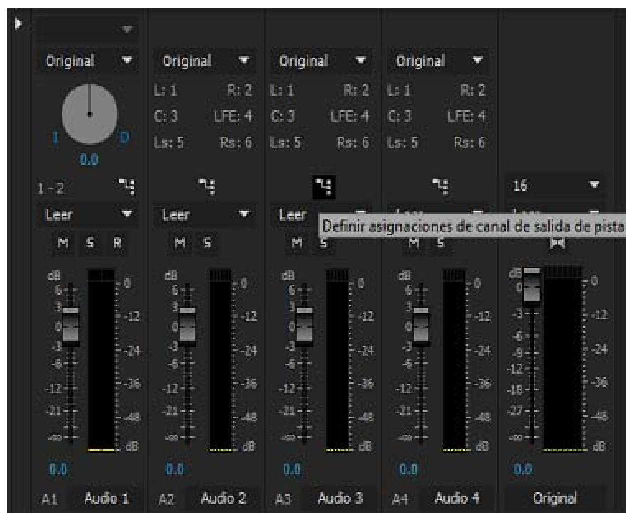
1. En el Mezclador de pista de audio, haga clic y arrastre el disco a cualquier lugar de la bandeja. Para mover el disco a un canal de la izquierda, la derecha o el centro, arrástrelo a uno de los bolsillos del borde de la bandeja.
2. Para ajustar el porcentaje de canal central, arrastre el control de porcentaje central.
3. Si hace falta, ajuste el nivel del canal LFE (graves), para lo cual deberá arrastrar el

control por encima del icono de la clave de fa en cuarta 𝄢 .

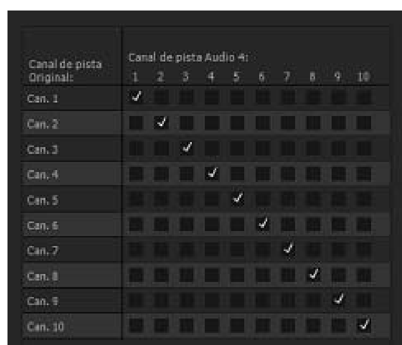
Ir al principio

Panorámica o equilibrio de una pista adaptable (multicanal)

Cuando se trabaja con una secuencia que contiene una pista de audio maestra adaptable/multicanal, se puede hacer clic en el botón Definir asignaciones de canal de salida de pista o hacer clic con el botón derecho en la cabecera de pista y seleccionar la opción Asignación de salida de pista para asignar canales de salida. El cuadro de diálogo Asignación de pista que aparece a continuación permite marcar su asignación en la matriz.



Botón Definir asignaciones de canal de salida de pista en el Mezclador de pistas de audio



Cuadro de diálogo Asignación de pista

Nota: *El botón Asignación de salida directa permite marcar su asignación en la matriz y las etiquetas que lo acompañan permiten realizar una inspección rápida de las asignaciones.*

1. Si el Mezclador de pista de audio no está abierto, seleccione Ventana > Mezclador de pista de audio y seleccione la secuencia multicanal deseada.

   Las etiquetas situadas junto al botón Asignación de salida directa muestran a qué canal de la pista maestra Premiere Pro ha asignado los canales de las pistas iniciales automáticamente. A medida que cree pista adicionales, Premiere Pro asignará sus canales automáticamente al canal 1, 1-2 o 1-6 en una pista maestra multicanal, según el número de canales de la nueva pista. Puede hacer clic en el botón Asignación de salida directa para cambiar las asignaciones.

2. En el Mezclador de pista de audio, haga clic en el botón Asignación de salida directa y seleccione uno de los canales de la pista maestra como destino para dicho canal.

   Nota: *No se pueden asignar envíos de pista a la pista maestra en una secuencia multicanal.*

Ir al principio

Aplicación de panorámica o equilibrio a una pista en un panel Línea de tiempo

1. En un panel Línea de tiempo, si resulta necesario, haga clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista para ampliar la vista correspondiente.
2. Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista en el menú que aparezca.
3. Haga clic en Pista:Volumen en la parte superior izquierda de la pista y, a continuación, elija Panorámica > Equilibrio o Panorámica > Panorámica en el menú. (Para audio 5.1 envolvente, elija la dimensión que desea editar en el menú Panorámica.)
4. (Opcional) Si va a ajustar el efecto panorámica o equilibrio a lo largo del tiempo, desplace el indicador de tiempo actual y haga clic en el icono Agregar/quitar fotograma clave .
5. Utilice la herramienta Selección o Pluma para ajustar el nivel.
6. (Opcional) Si va a ajustar el efecto panorámica o equilibrio a lo largo del tiempo, repita los pasos 4 y 5 según las necesidades.

Adobe también recomienda

- Uso de fotogramas clave

Grabación de audio

Se puede grabar a una pista de audio en una nueva secuencia o a una pista de audio nueva en una secuencia existente. Premiere Pro guarda la grabación como un clip de audio y la agrega a su proyecto.

Antes de grabar audio, asegúrese de que el equipo disponga de entradas de sonido. Premiere Pro admite dispositivos ASIO (Audio Stream Input Output) (Windows) y Core Audio (Mac OS). Muchos dispositivos tienen conectores para la conexión de altavoces, cables de micrófono y cajas de salida.

Si el equipo posee un dispositivo ASIO o Core Audio para conectar dispositivos de entrada de sonido, asegúrese de que las opciones de configuración y de nivel de volumen de estos dispositivos estén correctamente configuradas. Consulte la Ayuda de su sistema operativo para obtener más detalles.

En Premiere Pro, defina las opciones del dispositivo predeterminado en las preferencias de Hardware de audio para especificar el canal de entrada utilizado al grabar.

Una vez que haya conectado los dispositivos de entrada y se hayan hecho los ajustes preliminares, podrá usar el Mezclador de pistas de audio en Premiere Pro para grabar el audio. Utilice los controles del Mezclador de pista de audio para ajustar los niveles de supervisión.

También puede grabar voces en off en las pistas de audio directamente desde la línea de tiempo sin utilizar el flujo de trabajo del mezclador de pistas de audio.

Con la grabación se crea un clip de audio que se agrega a los paneles Línea de tiempo y Proyecto.

Ir al principio

Captura de audio analógico

Si desea utilizar audio que todavía no está en formato digital (por ejemplo, procedente de un casete analógico o de un micrófono en directo), deberá digitalizarlo a través de un digitalizador o tarjeta de captura de audio o vídeo.

Consideraciones importantes

- La calidad del audio digitalizado y el tamaño del archivo de audio dependen de la *velocidad de muestreo* (el número de muestras por segundo) y de la *profundidad de bits* (el número de bits por muestra) del audio digitalizado. Además, el audio estéreo precisa el doble de espacio en disco que el audio mono.
- Estos parámetros, que se controlan en la sección Captura del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto, determinan el nivel de precisión con que se representará la señal de audio analógica en el formato digital. Con velocidad de muestreo y profundidad de bits elevadas, el sonido se reproduce con un mayor nivel de calidad, pero el tamaño de los archivos también es proporcionalmente mayor.
- Capture el audio con los ajustes de calidad más elevados que permita su equipo informático, aunque dichos ajustes sean más elevados que los ajustes que especificará para la exportación o reproducción final. De este modo dispondrá de un *margen*, o datos extra, que le permitirá mantener la calidad cuando ajuste la ganancia de audio o aplique efectos de audio como la ecualización o la compresión y expansión de rangos dinámicos.

- Aunque el formato DV permite grabar dos pares de audio estéreo independientes, Premiere Pro solo puede capturar un único par estéreo. En función del hardware DV que utilice, es posible que se le permita escoger entre el par estéreo 1, el par estéreo 2 o una combinación de ambos. Para obtener más información, consulte la documentación del hardware DV.

Ir al principio

Definición de la ubicación del audio capturado

1. Seleccione Proyecto > Ajustes de proyecto > Discos virtuales.
2. Seleccione una ubicación para Audio capturado y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Preparación del canal de entrada de audio para la grabación

Cuando se habilita la grabación para una pista, esta puede grabar desde el canal del dispositivo predeterminado especificado en la sección Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Este cuadro de diálogo incluye el botón Ajustes de ASIO (solo Windows), que se utiliza para habilitar las entradas de audio conectadas al equipo. Las pistas de submezcla y maestras siempre reciben audio de pistas de la secuencia, de manera que las opciones de grabación y de entrada de pistas no están disponibles.

Ir al principio

Grabación de audio desde un micrófono u otro origen analógico

1. Asegúrese de haber especificado el dispositivo de audio de entrada. Para obtener más información, consulte Especificación del dispositivo de audio predeterminado.
2. Asegúrese de que el dispositivo de entrada (micrófono u otro dispositivo de audio) está conectado correctamente al equipo o tarjeta de sonido.

   Si la grabación se realiza desde un micrófono, consulte la documentación de su equipo o tarjeta de sonido para determinar si el conector del micrófono es para un micrófono mono o estéreo. Use el micrófono apropiado para el conector. Puede producirse ruido, la pérdida de un canal, sonido intermitente o pérdida total del sonido si enchufa un micrófono mono en un conector estéreo o si enchufa un micrófono estéreo en un conector mono.

3. Si se graba desde un micrófono, apague los altavoces del equipo para evitar la retroalimentación y el eco.

Puede grabar audio mediante el mezclador de pistas de audio o grabar una voz en off en una pista de audio directamente desde la línea de tiempo.

Grabación de sonido mediante el mezclador de pista de audio

1. (Opcional) Si resultara necesario, agregue una pista de audio en una línea de tiempo adecuada para el número de canales que grabará. Por ejemplo, si va a grabar voz con un único micrófono mono, grábela en una pista de audio mono. Consulte Uso de las pistas. En el Mezclador de pistas, aparecerá una pista de audio por cada una que agregue a la línea de tiempo.

   Tendrá que repetir este paso si va a grabar varias pistas.

2. En el Mezclador de pista de audio, haga clic en el icono Habilitar pista para grabación (icono “R”) para la pista añadida para el dispositivo de audio.
3. Elija el canal de entrada de grabación en el menú Canal de entrada de pista.

__Nota:__ Este menú aparece después de hacer clic en el icono Habilitar pista para grabación.

4. (Opcional) Cree una nueva secuencia.

   __Nota:__ También se puede grabar a una secuencia existente. Esto resulta útil para grabaciones de voces en off. Puede grabar su voz al mismo tiempo que asiste a la reproducción de la secuencia. Cuando se graban voces en off en una secuencia existente, es recomendable hacer clic en el icono Pista solo (icono "S") del Mezclador de pista de audio correspondiente a la pista en la que se va a grabar. Hacer clic en el icono silencia las otras pistas de audio.

5. (Opcional) Seleccione la pista de audio a la que desea grabar.
6. (Opcional) Ajuste los niveles del dispositivo de entrada para conseguir el nivel de grabación adecuado.
7. Seleccione Solo entrada(s) de contador en el menú del panel Mezclador de pista de audio para contar solamente las entradas de la tarjeta de sonido.
8. Haga clic en el botón Grabar de la parte inferior del Mezclador de pista de audio para entrar en el modo Grabación.
9. Pruebe los niveles de entrada reproduciendo una selección del origen analógico o haciendo que el orador hable en el micrófono. Observe los medidores de nivel del Mezclador de pista de audio para asegurarse de que los niveles de entrada de las pistas habilitadas para la grabación se mantienen altos pero sin que se produzcan recortes.
10. (Opcional) Cuando haya finalizado las comprobaciones, anule la selección de Solo entrada(s) de contador en el menú del panel Mezclador de pista de audio para contar también las pistas de audio del proyecto.
11. Haga clic en el botón Conmutar entre reproducir y detener para empezar a grabar.
12. Si hace falta, ajuste el regulador del volumen de la pista hacia arriba (más alto) o hacia abajo (más bajo) durante la grabación para mantener el nivel de supervisión deseado.

    Los indicadores rojos de la parte superior de los medidores VU se encienden cuando el audio se recorta. Asegúrese de que el nivel de audio no es tan alto como para producir recortes. Por lo general, el audio alto se registra cerca de 0 dB y el audio bajo lo hace alrededor de los -18 dB.

13. Haga clic en el icono Detener para detener la grabación.

    El audio grabado aparece como un clip en la pista de audio y como un clip maestro en el panel Proyecto. Siempre se puede seleccionar el clip en el panel Proyecto y cambiarle el nombre o eliminarlo.

Ir al principio

Grabación de voz en off en una pista de audio desde la línea de tiempo

Puede grabar una voz en off en una pista de audio directamente en la línea de tiempo si sigue estos pasos:

1. **Mostrar el botón Grabación de voz en off**

   El botón Grabación de voz en off permite grabar voces en off directamente desde la línea de tiempo a una pista de audio. Para mostrar el botón Grabación de voz en off en el encabezado Línea de tiempo, realice lo siguiente:

   a. Seleccione la pista en la línea de tiempo a la que desea añadir voz en off.
   b. Haga clic en el botón Ajustes en la línea de tiempo y seleccione Personalizar encabezado de audio.
   c. En el cuadro de diálogo Editor de botón que aparece, arrastre el botón Micrófono , suéltelo en la pista de audio correspondiente y haga clic en Aceptar.

2. **Iniciar el flujo de trabajo de grabación de voz en off**

   Inicie un flujo de trabajo de grabación de voz en off siguiendo uno de estos procedimientos:

   - Marque un rango específico de entrada/salida para insertar la grabación de audio.
   - Coloque el cabezal de reproducción en el punto inicial de la inserción de voz en off.

3. **Mostrar cuenta atrás de preprocesamiento**

   En cuanto marque el rango de entrada/salida o coloque el cabezal de reproducción, se iniciará el flujo de trabajo de grabación de voz en off. Aparece una cuenta atrás de preprocesamiento como superposición en el monitor de programa.

   La cuenta atrás de preprocesamiento es una indicación visual para darle tiempo de preparación e iniciar la grabación. La grabación se inicia después de que la cuenta atrás llega a cero. Puede especificar la duración de la cuenta atrás de preprocesamiento en el cuadro de diálogo Configuración de registro de narración.

   Puede acceder a la configuración de registro de narración directamente desde la línea de tiempo si selecciona Configuración de registro de narración en el menú contextual.

   Acceso a la configuración de registro de narración desde la línea de tiempo

   Puede especificar la duración de la cuenta atrás de preprocesamiento y postprocesamiento. Seleccione la casilla Señales de sonido de cuenta atrás para reproducir un pitido audible que indica el estado de la grabación. Estos pitidos no se graban en la voz en off.

4. **Comienzo de la grabación**

   Haga clic en el botón Grabación de voz en off en el encabezado de la pista de audio para iniciar la grabación. Aparece el mensaje de estado "Grabando…" en el monitor de programa para indicar que la grabación está activada.

   Al utilizar un rango predefinido de entrada/salida, no tiene que hacer clic en el botón Grabación de voz en off . La grabación comienza automáticamente cuando el cabezal de reproducción alcanza el punto de entrada en la línea de tiempo.

5. **Terminar de grabar**

   Al utilizar un rango predefinido de entrada/salida, la grabación termina cuando el cabezal de reproducción alcanza el punto de salida en la línea de tiempo. El mensaje de estado en el monitor de programa cambia a "Finalizando...". Si no está usando un rango predefinido de entrada/salida, detenga la grabación manualmente volviendo a hacer clic en el botón Grabación de voz en off o presionando la barra espaciadora.

   Una vez que la grabación ha finalizado, se crea un archivo de audio de la grabación. El archivo de audio se importa como un nuevo elemento de proyecto en el panel Proyecto.

Ir al principio

Cómo silenciar la entrada durante la grabación

La función de silencio puede evitar la retroalimentación o eco cuando el equipo está conectado a altavoces.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).

2. Seleccione Silenciar entrada durante grabación de línea de tiempo.

Adobe también recomienda

- Especificación del dispositivo de audio predeterminado
- Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (solo Windows)
- Especificación del dispositivo de audio predeterminado
- Preferencias de hardware de audio
- Premiere Pro Wikia: Configuración de un micrófono USB para usarlo con Premiere Pro en Windows XP
- Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema

---

Grabación de mezclas de audio

Con el Mezclador de pista de audio puede aplicar cambios a pistas de audio conforme se reproduce una secuencia. Los resultados de los cambios realizados se pueden escuchar instantáneamente. Existe la posibilidad de controlar los ajustes de volumen, panorámica y silenciación de una pista o de sus envíos. Existe la posibilidad de controlar todas las opciones de efectos para efectos de pista, incluido el ajuste de omisión.

El Mezclador de pista de audio graba los cambios como fotogramas clave de pista en las pistas de audio. No realiza cambios en los clips de origen.

En secuencias multipista es recomendable realizar los ajustes pista a pista. Dirija los controles en una pista mientras reproduce una secuencia. A continuación, vuelva a reproducirla desde el principio mientras dirige los controles en otra pista. Los cambios realizados a la primera pista se mantienen si define el ajuste de automatización de pista como Desactivado o Leer.

Ir al principio

Grabación de cambios en pistas de sonido

Cada canal del Mezclador de pista de audio corresponde a una pista de audio de la Línea de tiempo. Puede utilizar los controles de cada canal del Mezclador de pista de audio para grabar cambios en la pista de audio correspondiente. Por ejemplo, para variar el nivel de volumen de clips en la pista de audio 1, utilice el regulador de volumen del canal de audio 1 del Mezclador de pista de audio.

1. En el panel Mezclador de pista de audio o un panel Línea de tiempo, defina la hora actual en el punto en el que desee empezar la grabación de los cambios de automatización.

   Nota: *En el Mezclador de pista de audio, se puede definir la hora actual en la esquina superior izquierda del panel.*

2. En el Mezclador de pista de audio, seleccione un modo de automatización en el menú Modo de automatización que se encuentra en la parte superior de cada pista que desee cambiar. Para grabar los cambios, seleccione un modo diferente a Desactivado o Leer. (Consulte Modos de automatización del Mezclador de pista de audio)
3. (Opcional) Para proteger los ajustes de una propiedad durante el modo de automatización Escribir, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic en Control (Mac OS) y presione un efecto o envío y seleccione el comando Seguro durante escritura en el menú.
4. En el Mezclador de pista de audio, realice una de las acciones siguientes:
   - Para comenzar la automatización, haga clic en el botón Reproducir en el Mezclador de pista de audio.
   - Para reproducir la secuencia en un bucle continuo, haga clic en el botón Bucle .
   - Para reproducir desde el punto de entrada hasta el de salida, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .
5. Cuando se reproduzca el audio, ajuste las opciones de cualquier propiedad automatizable.
6. Para detener la automatización, haga clic en el botón Detener .
7. Para previsualizar los cambios, cambie la hora actual al inicio de los cambios y haga clic en el botón Reproducir .
8. Para ver los fotogramas clave que ha creado, realice las acciones siguientes:

   [subetapas]
   - Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave en el encabezado de la pista de audio que ha cambiado y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista.
   - Haga clic en el encabezado del clip hacia la esquina superior izquierda de un clip de audio que haya modificado y seleccione el tipo de cambio que ha grabado en el menú desplegable. Por ejemplo, si ha modificado el volumen,

seleccione Pista > Volumen.

[/subetapas]

Este paso mostrará los fotogramas clave que ha grabado con el Mezclador de pista de audio en la línea de cambios amarilla. Estos fotogramas clave se pueden editar como cualquier otro en la Línea de tiempo.

Ir al principio

Conservación de la propiedad de una pista al grabar una mezcla de audio

Puede mantener la configuración de una propiedad mientras graba una mezcla de audio, con lo que se impide la edición de una propiedad seleccionada. Se protege dicha propiedad en todas las pistas de una secuencia.

- En el panel de efectos y envíos de una pista, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un efecto o envío y elija el comando Seguro durante escritura en el menú.

  Nota: *Utilice el Mezclador de pista de audio para automatizar las propiedades de la pista solamente, no las del clip. Puede editar los fotogramas clave del clip si lo selecciona y utiliza el panel Controles de efectos o el panel Línea de tiempo.*

Ir al principio

Modos de automatización del Mezclador de pista de audio

Los modos de automatización se definen en el menú situado en la parte superior de cada pista. Por ejemplo, arrastre un atenuador de volumen de pista o un control de panorámica durante la reproducción. Cuando se vuelva a reproducir el audio con el menú de automatización de pista definido como Leer, Tocar o Enclavar, Premiere Pro reproducirá la pista con los ajustes realizados. A medida que se realizan ajustes en los canales del Mezclador de pista de audio, Premiere Pro aplica los cambios a las pistas respectivas mediante la creación de fotogramas clave de pista en un panel Línea de tiempo. Asimismo, los fotogramas clave de pistas de audio que se agregan o editan en un panel Línea de tiempo definen los valores (como, por ejemplo, las posiciones atenuadoras) en el Mezclador de pista de audio.

Para cada pista de audio, la selección del menú de opciones de automatización determina el estado de automatización de la pista durante el proceso de mezcla:

Desactivado Omite los ajustes almacenados de la pista durante la reproducción. Desactivado permite utilizar los controles del Mezclador de pista de audio en tiempo real sin sufrir interferencias de los fotogramas clave existentes. Sin embargo, los cambios realizados en la pista de audio no se graban en el modo Desactivado.

Leer Lee los fotogramas clave de la pista y los utiliza para controlar la pista durante la reproducción. Si una pista no tiene fotogramas clave, el hecho de ajustar una opción de pista (como el volumen) afecta a toda la pista de forma uniforme. Si ajusta una opción para una pista definida como Leer automatización, la opción vuelve al valor anterior (antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales) cuando se deja de ajustar. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia Correspondencia automática de hora.

Escribir Graba los ajustes realizados en cualquier ajuste de pista automatizable que no esté definido como Seguro durante escritura y crea los fotogramas clave de pistas correspondientes en un panel Línea de tiempo. El modo Escribir escribe la automatización en cuanto empieza la reproducción sin esperar a que un ajuste cambie. Se puede modificar este comportamiento si se elige el comando Pasar a Tocar después de escribir en el menú Mezclador de pista de audio. Cuando se detiene la reproducción o cuando termina un bucle de reproducción, el comando Pasar a tocar después de escribir cambia todas las pistas del modo Escribir al modo Tocar.

Enclavar Es idéntico a Escribir, excepto por el hecho de que la automatización no empieza hasta que se empieza a ajustar una propiedad. Los ajustes iniciales de una propiedad proceden de los cambios anteriores.

Tocar Es idéntico a Escribir, excepto por el hecho de que la automatización no empieza hasta que se empieza a ajustar una propiedad. Cuando se deja de modificar una propiedad, sus ajustes de opciones regresan a su estado previo antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia de audio Correspondencia automática de hora.

Ir al principio

Definición de Correspondencia automática de hora para el modo Tocar y el modo de lectura

Cuando se deja de ajustar la propiedad de un efecto en el modo Tocar, la propiedad regresa a su valor inicial. Esto también sucede durante el

modo de lectura si un fotograma clave existe para el parámetro afectado. La preferencia Correspondencia automática de hora especifica a la hora de una propiedad de efecto que regrese a su valor inicial.

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de pista de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de los otros beneficios, puede editar fotogramas clave individuales con más facilidad si están ensamblados en la pista en menor número.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. Introduzca un valor para Correspondencia automática de hora y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Especificación de la creación de un fotograma clave automatizado

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de pista de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de ofrecer otras ventajas, esta preferencia facilita la edición de fotogramas clave individuales, ya que su disposición en el gráfico de fotogramas clave es menos densa. Para obtener más información sobre las opciones Reducción de fotograma clave lineal y Reducción de intervalo de tiempo mínimo, consulte Preferencias de audio.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En el panel de optimizaciones del fotograma clave de automatización, seleccione Reducción de fotograma clave lineal, Reducción de intervalo de tiempo mínimo o ambas opciones.
3. Haga clic en Aceptar.

Adobe también recomienda

Soporte de la superficie de control

Una superficie de control es un dispositivo de hardware con controles como atenuadores, perillas, y botones para darle control táctil al trabajar con audio.

Premiere Pro proporciona una interfaz de control de hardware que permite conectar dispositivos de superficie de control con la aplicación.

Premiere Pro admite dos tipos de superficies de control:

- Protocolo de Mackie Control (Mackie)
- Superficies de control de Euphonix (EUCON)

Consulte la documentación de hardware que acompaña al dispositivo para configurarlo correctamente. Una vez que lo haya hecho, vaya al cuadro de diálogo Preferencias de Premiere Pro para ajustar la configuración.

Después de configurar el dispositivo con Premiere Pro, puede controlar el Mezclador de pistas de audio y el Mezclador de clip de audio con botones, perillas, y atenuadores del dispositivo.

Ir al principio

Establecer las Preferencias de la superficie de control

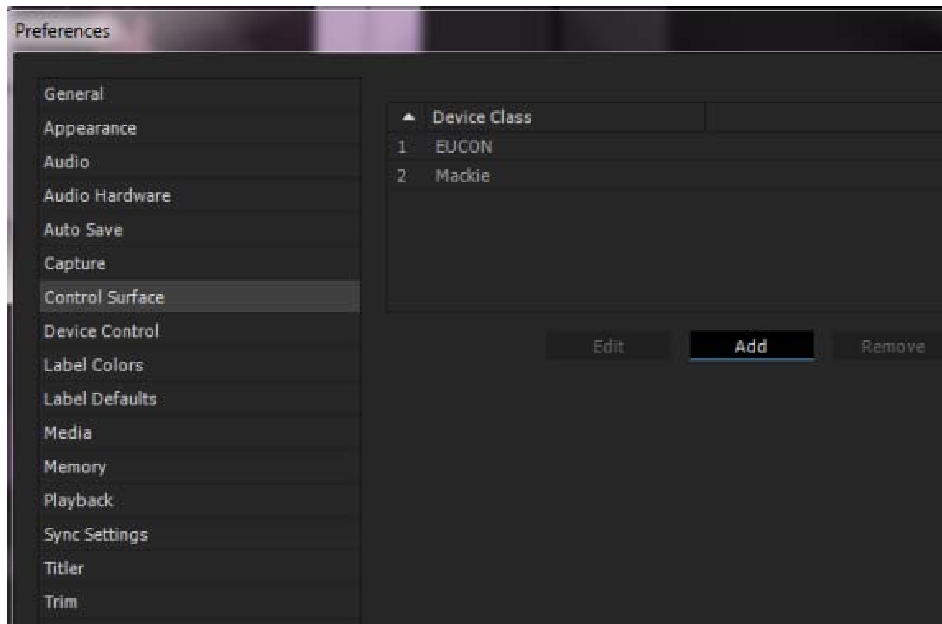
Utilice el cuadro de diálogo de preferencias de la Superficie de control para configurar el dispositivo de control de hardware.

Para acceder al cuadro de diálogo Preferencias de la superficie de control, seleccione Edición > Preferencias > Superficie de control.

Los botones Editar, Añadir y Eliminar le permiten agregar, editar o eliminar superficies de control de su configuración.

En la Clase de dispositivo, haga clic en Añadir para seleccionar el dispositivo. Puede añadir EUCON o Mackie. O puede añadir ambos.

Haga clic en Editar para especificar el ajuste de configuraciones como Dispositivo de entrada MIDI y Dispositivo de salida MIDI para la superficie de control seleccionada.



Cuadro de diálogo Preferencias de la superficie de control

Ir al principio

Uso del Mezclador de pistas de audio con los controles de la superficie de control

Después de seleccionar el dispositivo conectado de la superficie de control en el cuadro de diálogo Preferencias, los controles de transporte de hardware se sincronizan con los siguientes controles del Mezclador de pistas de audio en tiempo real.

Atenuadores: ajuste los atenuadores del Mezclador de pistas con los atenuadores de la superficie de control.

Para obtener los mejores resultados, asegúrese de que la ubicación del atenuador en la superficie de control coincida de manera precisa con la colocación del atenuador en el Mezclador de pistas de audio. Cualquier movimiento del control del atenuador en el Mezclador de pistas de audio afecta al atenuador de la superficie de control.

Botones de Banco y Desplazar: las superficies de control suelen tener una cantidad limitada de atenuadores. A veces, la cantidad de pistas de su secuencia supera el número de atenuadores correspondientes en la superficie de control. En este caso, utilice los botones de banco y desplazar de la superficie de control para navegar por las pistas adicionales. Los botones del banco van hasta el siguiente conjunto de pistas en el proyecto.

Medidores: algunas superficies de control muestran medidores de pista. El EUCON de la serie Avid's Artist muestra los medidores para pistas mono, estéreo o 5.1.

Nombre de pista: las superficies de control también muestran los nombres de las pistas. Sin embargo, según el dispositivo, puede haber un límite en el número de caracteres del nombre de la pista que la superficie de control puede mostrar.

Modo de automatización: los dispositivos Mackie permiten alternar entre los estados Apagado, Leer, Enclavar, Tocary Escribir para cada pista de la secuencia.

Control de Panorámica/Equilibrio: Utilice la perilla Panorámica y Equilibrio para controlar la panorámica y el equilibrio para cada pista de la secuencia.

Silenciar: El botón Silenciar de la superficie de control (botón On en los dispositivos Avid) silencia la pista correspondiente de la secuencia.

Grabar: el botónRec/Ready de los dispositivos Mackie o el botón de Auto Rec de EUCON activa la grabación en la pista correspondiente de la secuencia.

Ir al principio

Uso del Mezclador de clip de audio con los controles de la superficie de control

Después de seleccionar el dispositivo de control en el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Conmutar el modo del mezclador de clips de la superficie de control en el menú emergente del Mezclador de clips de audio. También puede asignar un método abreviado de teclado para utilizar el comando Conmutar el modo del mezclador de clips de la superficie de control.

La superficie de control admite atenuadores, panorámica/equilibrio, silenciar y controles solistas.

Edición de audio en Adobe Audition

Adobe Audition le permite usar técnicas de postproducción avanzadas para crear y editar audio. Si ha instalado Adobe Audition, puede aplicar el comando Editar en Adobe Audition a un clip de audio.

Cuando se aplica el comando Editar en Audition a un clip de audio, el audio se extrae y las ediciones se aplican a un nuevo clip que contiene el audio extraído. Se conserva el audio en el clip de vídeo maestro original.

Al aplicar el comando Editar en Audition a clips en una secuencia, Premiere Pro procesa el audio en un nuevo clip de audio que se importa en Adobe Audition. Si en Premiere Pro estaba marcado un rango de Entrada/Salida, estos marcadores se vuelven visibles en Audition. Cuando se guarda el clip en Audition, el clip editado sustituye al clip original en el panel Línea de tiempo de Premiere Pro. El clip maestro original en el panel Proyecto no se modifica. El clip editado conserva los efectos o los marcadores aplicados al clip de secuencia original.

Puede editar el audio en Adobe Audition muchas veces. Para cada edición subsiguiente en Adobe Audition, Premiere Pro envía el clip de audio creado para la sesión de edición inicial.

Desde el panel Proyecto, el comando Deshacer elimina el clip de audio extraído que se ha editado en Adobe Audition.

Nota: *El comando Editar en Audition no está disponible para clips de Adobe Dynamic Link.*

Ir al principio

Uso de Adobe Audition

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip o secuencia que contenga audio. También puede seleccionar un clip en el panel Línea de tiempo o seleccionar el panel Línea de tiempo sin clips seleccionados.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe Audition y, a continuación, seleccione Clip o de la Secuencia en el submenú. Se inicia Audition.
3. Edite y guarde el clip o la secuencia en Audition.
4. Vuelva a Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Audition hasta que se cierra.

Ir al principio

Transmisión de vídeo con Dynamic Link

La nueva función de transmisión de vídeo con Dynamic Link permite transmitir vídeo sin tener que procesar los proyectos enviados de Premiere Pro a Audition.

Cuando envíe proyectos de Premiere Pro a Audition mediante la opción de transmisión de vídeo de Dynamic Link, podrá ver el vídeo en Audition con su resolución original.

1. En el panel Proyecto, seleccione una secuencia que contenga audio.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe Audition y, a continuación, seleccione Secuencia en el submenú. En la opción Vídeo del cuadro de diálogo Editar en Adobe Audition, elija Enviar con Dynamic Link.
3. Seleccione Abrir en Adobe Audition para abrir el clip seleccionado en su formato nativo en Audition.

Mezcla avanzada

Ir al principio

Uso de submezclas

Una *submezcla* es una pista que combina señales de audio dirigidas a ella a partir de pistas de audio específicas o envíos de pista en la misma secuencia. Una submezcla es un paso intermedio entre las pistas de audio y la pista maestra. Las submezclas son útiles si desea trabajar con diversas pistas de audio de la misma manera. Por ejemplo, se puede utilizar una submezcla para aplicar ajustes de efectos y audio idénticos a 3 pistas de una secuencia de 5. Las submezclas pueden ayudar a optimizar el uso de la potencia de procesamiento del equipo, ya que permiten aplicar un efecto una vez en lugar de varias veces.

Del mismo modo que las pistas de audio que contienen clips, las submezclas pueden ser mono, estéreo o 5.1 envolvente. Las submezclas aparecen como pistas totalmente funcionales en el Mezclador de pista de audio y en un panel de Línea de tiempo; es posible editar las propiedades de la pista de submezcla del mismo modo que se edita una pista que contiene clips de audio. Sin embargo, las submezclas son diferentes de las pistas de audio por las siguientes razones:

- Las pistas de submezcla no pueden contener clips, así que no se pueden grabar. Por esa razón, no contienen ninguna opción de entrada de dispositivo ni de grabación, ni propiedades de edición del clip.
- En el Mezclador de pista de audio, las submezclas tienen un fondo más oscuro que el resto de pistas.
- En un panel Línea de tiempo, las submezclas no tienen un icono Conmutar salida de pista ni un icono Definir estilo de visualización .

Creación de una submezcla en un panel Línea de tiempo

1. Elija Secuencia > Agregar pistas.
2. Especifique las opciones en la sección Pistas de submezcla de audio y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Creación de una submezcla y asignación de un envío simultáneamente

1. Si resulta necesario, visualice el panel de efectos/envíos del Mezclador de pista de audio, para lo cual deberá hacer clic en el triángulo que se encuentra a la izquierda del menú de una opción de automatización.
2. Elija Crear submezcla mono, Crear submezcla estéreo o Crear submezcla 5.1 en cualquiera de los 5 menús de listas de envíos del Mezclador de pista de audio.

Dirección de la salida de una pista a una submezcla

- En el Mezclador de pista de audio, seleccione el nombre de la submezcla en el menú de salida de pistas que se encuentra en la parte inferior de la pista.

Ir al principio

Direccionamiento de pistas con envíos

Cada pista contiene 5 envíos, situados en el panel de efectos y envíos del Mezclador de pista de audio. Los envíos suelen utilizarse para dirigir la señal de una pista hacia una pista de submezcla a efectos de procesamiento. La submezcla puede devolver la señal procesada a la mezcla mediante su direccionamiento hacia la pista maestra, o bien puede dirigir la señal a otra submezcla. Un envío incluye un control de nivel que controla la relación del volumen de la pista de envío y el volumen de la submezcla. Este valor es la relación húmedo/seco, donde "húmedo" se refiere a la señal de submezcla de efectos procesados y "seco" se refiere a la señal de la pista de envío. Una relación húmedo/seco del 100% indica que la señal húmeda se emite a la máxima potencia. El volumen de la submezcla afecta a la señal húmeda y el volumen de la pista de envío afecta a la señal seca.

A un envío se le puede aplicar un preatenuador o postatenuador, con lo que el resultado será que el audio de la pista se envía antes o después de que se aplique la atenuación de volumen a la pista. Con un envío preatenuador, el ajuste de la atenuación de la pista no afecta al nivel de salida del envío. Un envío postatenuador mantiene la relación húmedo/seco y desvanece las señales húmeda y seca al mismo tiempo a medida que se ajusta el volumen de la pista de envío.

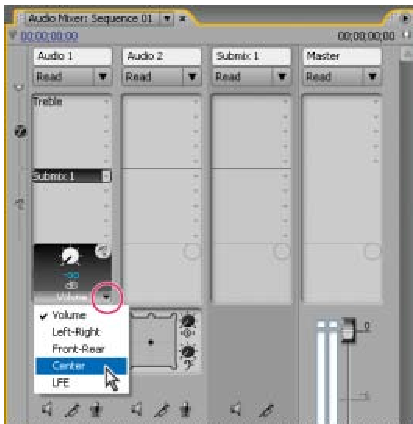
Nota: *No se puede asignar un envío de pista a la pista maestra en una secuencia de 16 canales.*

Envío de una pista a una submezcla

1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de pista de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de pista de audio.
2. En el panel de efectos y envíos, realice una de las acciones siguientes:
   - Para enviar a una submezcla existente, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y seleccione un nombre de submezcla en el menú.
   - Para crear y enviar una nueva submezcla, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y elija una de las siguientes opciones: Crear submezcla mono, Crear submezcla estéreo o Crear submezcla 5.1.

Edición de ajustes de envío

1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de pista de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de pista de audio.
2. En el panel de efectos y envíos, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y elija un envío en el menú.
3. (Opcional) Seleccione la propiedad de envío que desea editar en el menú Parámetro seleccionado, situado debajo del control de la propiedad de envío seleccionada.



Selección en el menú Parámetro seleccionado

4. Modifique el valor de la propiedad mediante el control que se encuentra encima del menú de las propiedades de asignación de envío, debajo de la lista de envíos.

Uso de los envíos

1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de pista de audio, haga clic en el triángulo

Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de pista de audio.

2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Para designar un envío como preatenuador o postatenuador, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un envío y elija Preatenuador o Postatenuador en el menú contextual.
    - Para silenciar un envío, haga clic en el botón Enviar silenciamiento situado junto al control de envío de la propiedad de envío seleccionada.
    - Para eliminar un envío, elija Ninguno en el menú Enviar selección de asignación.

Ir al principio

Mezcla en menos canales

Cuando se dirige la salida de la pista a una pista o a un dispositivo con menos canales, Premiere Pro debe *mezclar* el audio según el número de canales de la pista de destino. Mezclar en menos canales suele ser práctico o necesario porque el audio de una secuencia puede reproducirse en un motor de audio que admita menos canales de audio que la mezcla original. Por ejemplo, se puede crear un DVD con audio 5.1 envolvente, pero es posible que algunos de sus clientes utilicen sistemas de altavoces o televisores que solo admiten estéreo (2 canales) o mono (1 canal). Sin embargo, la mezcla en menos canales también puede darse en un proyecto cuando se asigna la salida de pista a una pista que tiene menos canales. Premiere Pro ofrece la opción Tipo de mezcla 5.1, la cual permite elegir cómo convertir audio 5.1 envolvente en audio estéreo o mono. Se puede elegir entre varias combinaciones de canales frontales, canales traseros y canal LFE (efectos de baja frecuencia o graves).

Ir al principio

Cambio de audio 5.1 a estéreo o mono

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. Seleccione Tipo de mezcla 5.1 en el menú y haga clic en Aceptar.

   Nota: *Para conservar la integridad de las asignaciones de canal izquierdo/derecho, evite utilizar opciones de mezcla que incluyan el canal LFE.*

Ir al principio

Direccionamiento de salida de pista

De forma predeterminada, la salida de pistas se dirige a la pista maestra. También se puede dirigir la señal de la pista completa a una pista de submezcla o pista maestra mediante el menú Asignación de salida de pista, situado en la parte inferior de cada pista en el Mezclador de pista de audio. La señal de salida contiene todas las propiedades especificadas para esa pista, incluidos los ajustes de automatización, efectos, panorámica/equilibrio, solo/silencio y atenuador. En el Mezclador de pista de audio, todas las submezclas se agrupan a la derecha de las pistas de audio. Se puede dirigir la salida de una pista a cualquier submezcla pero, para evitar bucles de retroalimentación, Premiere Pro solo permite dirigir una submezcla a una submezcla situada a su derecha o a la pista maestra. El menú de salida muestra solamente las pistas que siguen esas reglas.

Nota: *Es posible crear un acuerdo de envío/devolución con una submezcla de efectos.*

Ir al principio

Direccionamiento o desactivación de la salida de la pista

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Para dirigir la salida de una pista a otra pista, seleccione una submezcla o una pista maestra en el menú Asignación de salida de pista, situado en la parte inferior de cada pista en el Mezclador de pista de audio.
    - Para desactivar completamente la salida de la pista, haga clic en el icono Conmutar salida de pista para ocultar el icono del altavoz para una pista en un panel Línea de tiempo. Este ajuste provoca que la pista no emita ninguna señal, pero no modifica el direccionamiento de la señal.

Títulos

Creación y edición de títulos

En este artículo

El Titulador es una herramienta muy versátil, que permite crear títulos y créditos y, además, compuestos animados.

El Titulador es un conjunto de paneles relacionados. Puede seleccionar los paneles en el Titulador sin cerrarlo. Los paneles se pueden acoplar entre sí o en otras partes de la interfaz. Si los paneles no se acoplan al espacio de trabajo principal, aparecen o flotan sobre los demás paneles.

Se pueden cargar varios títulos en el Titulador. Se puede seleccionar el título que se desea ver eligiendo su nombre en el menú de fichas Título. Puede volver a abrir un título cuando desee cambiarlo o duplicarlo y guardar una nueva versión.

Vídeo: Creación y edición de títulos

*Aprenda a crear títulos que destaquen sus medios con la herramienta Titulador. (**Ver, 5 minutos**)*

Ir al principio

Creación de títulos nuevos

Puede crear un título desde cero o usar una copia de un título existente como punto de partida.

Creación de un título

1. Realice una de las acciones siguientes:

Elija Archivo > Nuevo > Título.

- Seleccione Título > Nuevo título y, a continuación, elija un tipo de título.
- En el panel Proyecto, presione el botón Nuevo Elemento y seleccione Título.

2. Especifique un nombre para el título y haga clic en Aceptar.
3. Utilice las herramientas de texto y forma para crear un archivo o para personalizar una plantilla.
4. Cierre el titulador o guarde el proyecto para guardar el título.

Nota: *Los títulos se añaden al panel Proyecto de forma automática y se guardan como parte del archivo del proyecto.*

Creación de un título basándose en el actual

1. En el Titulador, abra o seleccione el título en el que desea basar un nuevo título.
2. En el panel Propiedades rápidas del título, haga clic en Nuevo título basado en el título actual .
3. En el cuadro de diálogo Título nuevo, introduzca un nombre para el nuevo título y haga clic en Aceptar.
4. Cambie el nuevo título según sea necesario.
5. Cierre el titulador o guarde el proyecto para guardar el título.

Creación de un título en idiomas índicos

Premiere Pro CC ofrece compatibilidad con los idiomas índicos, como hindi. Ahora puede crear títulos en texto índico.

El Titulador de Premiere Pro admite la composición de texto en los siguientes idiomas:

- Alfabetos latín y occidental
- Chino, japonés y coreano (CJK)
- Idiomas índicos

En Premiere Pro CC, el compositor World-Ready está integrado en el Titulador. Puede invocar el motor de texto índico y definir un título para un proyecto. Cualquier título posterior que cree en ese proyecto utilizará el motor de texto índico.

El motor de texto índico admite los idiomas índicos siguientes:

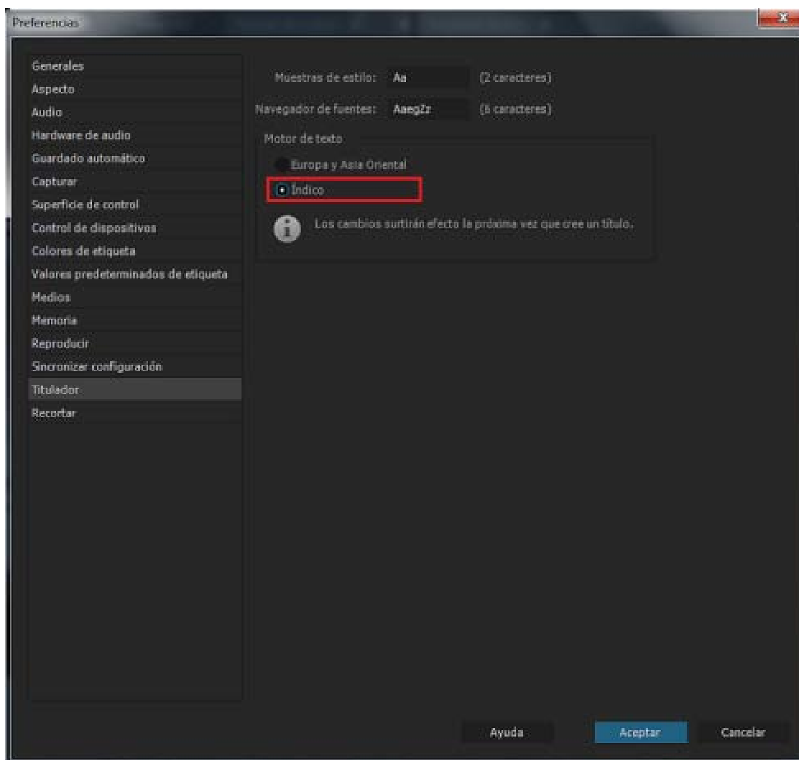
- Bengalí
- Gujarati
- Hindi
- Kannada
- Malayo
- Marathi
- Oriya
- Punjabí
- Tamil
- Telugu

No se puede cambiar un título índico. Para averiguar qué tipo de título es, haga clic con el botón derecho y elija **Propiedades**.

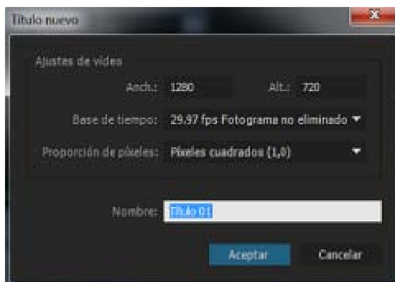
Para crear un título en texto índico:

1. Elija Edición > Preferencias > Título.

2. Active el botón de opción de idiomas índicos.

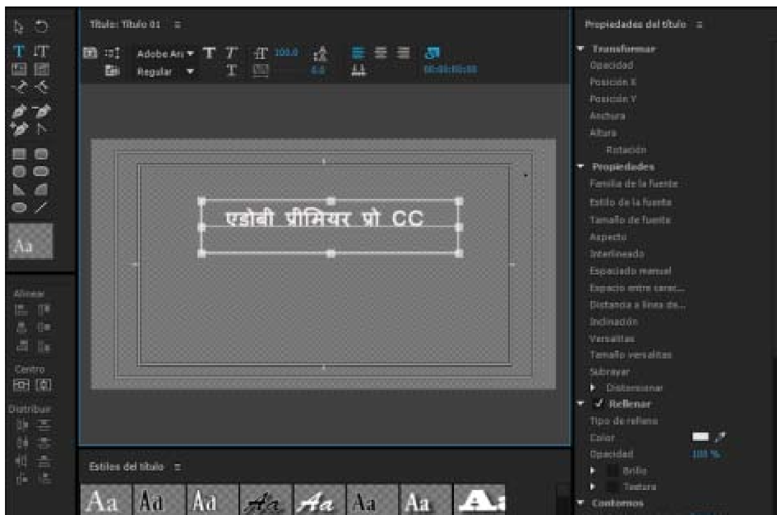


3. Haga clic en Aceptar.
4. Para crear un título, seleccione Archivo > Nuevo > Título.



5. Haga clic en Aceptar.
6. Elija la fuente Mangal y escriba una cadena de texto en hindi en el Titulador. Puede hacerlo de dos formas:
   a. Active el teclado hindi y descargue la fuente necesaria.
   b. Copie una cadena texto en hindi y péguela en el Titulador.

   El motor de texto índico hace que los alfabetos índicos, como hindi, aparezcan correctamente en el Titulador, sin desbordamientos de texto.



Ir al principio

Apertura, importación o exportación de un título

Apertura de un título para edición

- Haga doble clic en el título en el panel Proyecto o en un panel Línea de tiempo.

  Nota: *Los títulos se abren en el Titulador, no en el monitor de origen.*

Importación de un archivo de título

Es posible importar un archivo de título tal y como se haría con cualquier otro archivo de origen.

1. Elija Archivo > Importar.
2. Seleccione un título y haga clic en Abrir.

   Nota: *Además de importar títulos de Premiere Pro y Premiere Elements con la extensión .prtl, puede importar títulos con la extensión .ptl, creados en versiones anteriores de Adobe Premiere. Los títulos importados forman parte del archivo de proyecto actual.*

Exportación de un título como un archivo independiente

Puede exportar títulos como archivos independientes con la extensión .prtl.

1. Seleccione el título que desea guardar como un archivo independiente en el panel Proyecto.
2. Elija Archivo > Exportar > Título.
3. Especifique un nombre y una ubicación para el título y haga clic en Guardar.

Ir al principio

Acerca de los márgenes seguros en el Titulador

Los márgenes de título seguro y de acción segura del área de dibujo del Titulador indican las zonas seguras. Estos márgenes están habilitados de forma predeterminada.

Las zonas seguras resultan útiles para editar difusiones y cintas de vídeo. La mayor parte de los televisores *sobrebarren* la imagen. El sobrebarrido sitúa los bordes exteriores de la imagen fuera del área de visualización. El grado de sobrebarrido no es uniforme en todos los televisores. Para garantizar que toda la imagen se ajusta al área que muestra la mayoría de los televisores, el texto se debe mantener dentro de los márgenes de título seguros. Mantenga todos los demás elementos importantes dentro de los márgenes de acción seguros.

Nota: *Si va a crear contenido para el Web o para CD, los márgenes seguros para los títulos y para la acción no se aplican al proyecto porque se muestra la imagen completa en estos medios.*

Ir al principio

Selección, creación e importación de plantillas de título

Las plantillas de título incluidas en Premiere Pro proporcionan numerosos temas y diseños preestablecidos que permiten diseñar rápida y fácilmente un título. Algunas plantillas incluyen gráficos relacionados con determinados temas como, por ejemplo, bebés o vacaciones. En otras, existe texto de marcador que puede reemplazar para crear créditos para su película. Algunas plantillas tienen un fondo transparente, representado por cuadrados en gris claro y oscuro, para que pueda ver el vídeo que hay debajo del título. Otras plantillas son opacas.

Para cambiar fácilmente los elementos de la plantilla, selecciónelos y elimínelos o sobreescríbalos. También puede agregar elementos a la plantilla. Después de modificar la plantilla, puede guardarla como un archivo de título para utilizar en el proyecto actual y en proyectos futuros. También puede guardar los títulos que cree como plantillas.

También puede importar archivos de título de otro proyecto de Premiere Pro como plantillas. Si comparte plantillas entre varios equipos, asegúrese de que cada sistema contiene todas las fuentes, texturas, logotipos e imágenes que se utilizan en la plantilla.

Si no tiene plantillas de título, consulte este documento. Después de seguir las instrucciones, se restaurarán las plantillas de título.

Nota: *Cuando aplique una nueva plantilla, su contenido reemplazará el que se encuentre en ese momento en el titulador.*

Nota: *Las versiones de Premiere Pro anteriores a la versión 2.0 guardan todos los títulos como archivos independientes del archivo del proyecto. Puede importar títulos creados en versiones anteriores de Premiere Pro del mismo modo que importa cualquier otro material de archivo. Al guardar el proyecto, los títulos importados se guardan con él.*

Andrew Devis muestra cómo utilizar, personalizar y guardar las plantillas de título en este tutorial de vídeo del sitio web Creative COW.

Carga de una plantilla para un título nuevo

1. Elija Título > Título nuevo > Basado en plantilla.
2. Haga clic en el triángulo situado junto a un nombre de categoría para expandirla.
3. Seleccione la plantilla y haga clic en Aceptar.

Importación de un archivo de título guardado como una plantilla

1. Abra un título y elija Título > Plantillas.
2. En el menú del panel Plantillas, elija Importar archivo como plantilla.
3. Seleccione un archivo y haga clic en Abrir (Windows) o Seleccionar (Mac OS). Puede importar únicamente archivos de título (.prtl) de Premiere Pro como plantillas.

4. Proporcione un nombre para la plantilla y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Definición o restauración de una plantilla predeterminada

1. Abra un título, haga clic en el botón Plantillas y seleccione una plantilla.
    - Para establecer la plantalla seleccionada como predeterminada, en el menú del panel Plantillas, elija Definir plantilla como imagen fija predeterminada. La plantilla predeterminada se cargará cada vez que abra el Titulador.
    - Para restablecer el conjunto predeterminado de plantillas, en el menú del panel Plantillas, seleccione Restaurar plantilla predeterminada.
2. Haga clic en Aceptar.

Cambio de nombre o eliminación de una plantilla

- Abra un título, haga clic en el botón Plantillas y seleccione una plantilla.
    - Para cambiar el nombre de una plantilla, en el menú del panel Plantillas, elija Cambiar de nombre la plantilla. Escriba un nombre en el cuadro Nombre y haga clic en Aceptar.
    - Para eliminar una plantilla, en el menú Plantillas, seleccione Eliminar plantilla y haga clic en Aceptar.

Nota: *Si elimina una plantilla mediante este procedimiento, se eliminará del disco duro.*

Creación de una plantilla a partir de un título abierto

1. Abra un título, haga clic en el botón Plantillas .
2. Haga clic en el botón del menú Plantillas . Elija Importar título actual como plantilla.
3. Introduzca un nombre para la plantilla de título y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Muestra de vídeo detrás del título

Conforme se crea el título se puede ver un fotograma de material de archivo en el área de dibujo. La visualización del fotograma le ayuda a colocar los elementos en el título. El fotograma de vídeo solo se utiliza como referencia; no se guarda como parte del título.

Use los controles de código de tiempo del Titulador para especificar el fotograma que desea visualizar. El Titulador muestra el fotograma bajo el indicador de tiempo actual en la secuencia activa. Al establecer el fotograma en el Titulador también se mueve el indicador de tiempo actual en el Monitor de programa y en el panel Línea de tiempo. Al mover el indicador de tiempo actual en el panel Línea de tiempo o Monitor de programa cambia el fotograma que se muestra en el Titulador.

Si desea superponer un título a otro clip, agregue el título a la pista directamente sobre el clip. El fondo del título se hace transparente y muestra la imagen de los clips de las pistas inferiores.

- En el panel Titulador, seleccione Mostrar vídeo.
    - Para modificar el fotograma de forma interactiva, arrastre el valor de tiempo situado junto a Mostrar vídeo hasta que el fotograma se muestre en el área de dibujo.
    - Para mostrar el fotograma especificando su código de tiempo, haga clic en el valor de tiempo situado junto a Mostrar vídeo e introduzca este código de tiempo en la secuencia activa.

Nota: *El valor de la opción Mostrar vídeo utiliza el formato de visualización del tiempo*

especificado en los ajustes del proyecto. Por ejemplo, si se especifica Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps en los Ajustes del Proyecto, se mostrará Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps en Mostrar vídeo.

Creación y aplicación de formato al texto en títulos

Ir al principio

Introducción de texto en títulos

Cuando agregue texto a un título, puede utilizar cualquier fuente que esté en el sistema, incluidas las fuentes Type 1 (PostScript), OpenType y TrueType. Durante la instalación de Adobe Premiere Pro (y otras aplicaciones de Adobe) se agregan fuentes a los recursos compartidos de Adobe.

Es posible insertar caracteres especiales como, por ejemplo, el símbolo ©, en texto de puntos o texto de párrafo. Copie los caracteres de un procesador de texto o del accesorio Mapa de caracteres (solo Windows) y péguelos en la ubicación de texto correcta en el Titulador.

Puede copiar y pegar objetos de texto formateado entre el Titulador de Premiere Pro y otras aplicaciones como After Effects, Photoshop, Encore y Illustrator.

Según la herramienta que elija en el Titulador, puede crear *texto de punto* o *texto de párrafo*. Cuando se crea texto de puntos, se especifica un *punto de inserción* o el lugar donde se desea comenzar a escribir. La escritura continúa en una sola línea a no ser que se active la función *ajuste de línea*. Con el ajuste de línea el texto continúa en una nueva línea cuando alcanza el borde del área de título seguro. Cuando cree texto de párrafo, debe especificar un cuadro de texto en el que quepa el texto. El texto en un cuadro de texto se ajusta automáticamente dentro de los bordes del cuadro.

Si arrastra el control de borde de un objeto de texto de puntos, se escala el texto, mientras que si realiza la misma operación en un cuadro de texto, el flujo del texto se adapta. Si un cuadro de texto es demasiado pequeño para los caracteres que escribe, puede cambiar su tamaño para que se muestre el texto oculto. Los cuadros de texto que contengan caracteres ocultos tienen un signo de más (+) en el lado derecho del cuadro.

También puede crear *texto de trazado*. En lugar de seguir una línea de base recta, el texto de trazado sigue una curva creada.

Es posible orientar cualquier tipo de texto horizontal o verticalmente a lo largo de la línea base o trazado.

Andrew Devis ofrece un tutorial de vídeo en el sitio web Creative COW que muestra como formatear y aplicar estilos a texto en el Titulador.

Inserción de texto sin límites

1. Abra el panel Herramientas del título.
   - Para escribir texto horizontal, haga clic en Texto T.
   - Para escribir texto en vertical, haga clic en la herramienta Texto vertical ↓T.
2. En el tablero de dibujo, haga clic donde quiera comenzar y escriba el texto.

   Nota: *De forma predeterminada, no se realiza el ajuste de línea para el texto. Para activarlo cuando llegue al margen de título seguro, elija Título > Ajuste de línea. Si no*

está seleccionado el ajuste de línea, presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS) para empezar otra línea.

3. Cuando termine de escribir, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del área del cuadro de texto.

Ajuste automático del texto

El titulador se puede establecer para que ajuste texto en el área de título seguro de forma automática.

- Seleccione Título > Ajuste de línea.

Inserción de texto horizontal o vertical en un cuadro de texto

1. Abra el panel Herramientas del titulador.
    - Para escribir texto horizontal, haga clic en Tipo de área .
    - Para escribir texto vertical, haga clic en la herramienta Texto de área vertical .
2. En el tablero de dibujo, arrastre para crear un cuadro de texto.
3. Escriba el texto. Se realiza el ajuste de línea del texto cuando alcanza los límites del cuadro de texto.
4. Cuando termine de escribir, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del cuadro de texto.

    Nota: *Al cambiar de tamaño el cuadro de texto solo cambia de tamaño el área visible del cuadro. El texto permanece con el mismo tamaño.*

Inserción de texto a lo largo de un trazado

1. En el Titulador, haga clic en la herramienta Tipo de ruta o la herramienta de Tipo de ruta vertical . El uso de las herramientas de tipo de trazado es parecido dibujar con una herramienta de pluma.
2. En el área de dibujo, haga clic en el lugar donde desea que comience el texto.
3. Haga clic o arrastre para crear un segundo punto.
4. Siga haciendo clic hasta que cree la forma del trazado que desee.
5. Escriba el texto. Cuando escriba, el texto comenzará por el borde superior o derecho del trazado. Si es necesario, ajuste el trazado arrastrando los puntos de anclaje del objeto.

    Nota: *Al redimensionar el cuadro de texto creado de este modo solo se redimensiona el área visible; el texto sigue con el mismo tamaño.*

6. Cuando termine, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del cuadro de texto.

Edición y selección de texto

- Con la herramienta Selección, haga doble clic en el texto en el lugar donde desee editarlo o comenzar una selección. La herramienta se convierte en la herramienta Texto y un cursor indica el punto de inserción.
    - Para mover el punto de inserción, haga clic entre los caracteres o utilice las teclas Flecha izquierda y Flecha derecha.
    - Para seleccionar un solo carácter o un grupo de caracteres contiguos, arrastre desde

el cursor del punto de inserción para resaltar los caracteres.

Puede dar formato al texto seleccionado mediante los controles del panel principal del Titulador, el panel Propiedades del título o comandos de menú. Para dar formato a un objeto gráfico o a texto completo, haga clic en el objeto y, a continuación, modifique sus propiedades.

Ir al principio

Formato en títulos

Algunas propiedades de objetos como, por ejemplo, color de relleno y sombra, son comunes a todos los objetos creados en el Titulador. Otras propiedades son exclusivas de los objetos de texto. Controles para la fuente, el estilo de fuente y la alineación de tipo se encuentran en el panel Titulador, encima del área de dibujo. Otras opciones están disponibles en el panel Propiedades del título, así como en el menú Título de la barra de menús principal.

En cualquier momento puede cambiar las fuentes que use para los títulos. El Navegador de fuentes muestra todas las fuentes que hay instaladas con un conjunto de caracteres predeterminados, que se pueden personalizar.

Al elegir una fuente en el Navegador de fuentes, se aplica inmediatamente al título. El Navegador de fuentes permanece abierto para que pueda previsualizar otra fuente.

Nota: *Si comparte archivos de título con otros usuarios, asegúrese de que sus equipos tienen las fuentes utilizadas para crear el título compartido.*

Especificación de una fuente

- Seleccione el texto y realice una de las acciones siguientes:
  - Elija Título > Fuente y elija una fuente del menú.
  - En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo Familia de fuentes para abrir el menú desplegable y, a continuación, seleccione una fuente.

Cambio de las letras que aparecen en el Navegador de fuentes

Cuando abre los menús desplegables Familia de la fuente y Estilo de la fuente, aparecerá el Navegador de fuentes y muestra los caracteres de ejemplo configurados en las varias fuentes disponibles. Puede determinar los caracteres utilizados en el Navegador de fuentes.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Titulador (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Titulador (Mac OS).
2. Escriba los caracteres que desea mostrar en Muestras de estilo(máximo de dos) y el Navegador de fuentes (máximo de seis) en sus campos respectivos.
3. Haga clic en Aceptar.

Cambio del tamaño de fuente

- Seleccione el texto y realice una de las acciones siguientes:
  - Elija Título > Tamaño y seleccione un tamaño de fuente.
  - Cambie el valor de Tamaño de fuente en el panel Propiedades del título.

Cambio de la orientación de texto

1. Seleccione un objeto de texto.
2. Elija Título > Orientación y seleccione Horizontal o Vertical.

Especificación de propiedades del texto

Al seleccionar un objeto en un título, sus propiedades se enumeran en el panel Propiedades del título. Al ajustar los valores en el panel se modifica el objeto seleccionado. Los objetos de texto tienen propiedades exclusivas, como interlineado y espaciado manual.

Nota: *Algunas propiedades del texto no se muestran en el panel Propiedades del título. Por ejemplo, puede definir la fuente, el estilo de fuente y la alineación del texto en el panel Titulador o en el menú Título. Este menú también contiene opciones para la orientación, el ajuste de línea y los tabuladores, así como para insertar un logotipo en un cuadro de texto.*

1. Seleccione el objeto o el intervalo de texto que desea modificar.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en la flecha que hay al lado de Propiedades y defina los valores que desee. Algunas de las opciones son:

   Fuente Especifica la fuente aplicada al objeto de texto seleccionado. Para ver una fuente en su tipo, utilice el Navegador de fuentes.

   Tamaño de la fuente Especifica el tamaño de la fuente, en líneas de exploración.

   Aspecto Especifica la escala horizontal de la fuente seleccionada. Este valor es un porcentaje de la proporción de aspecto natural de la fuente. Los valores inferiores al 100% estrechan el texto. Los valores superiores al 100% lo ensanchan.

   Interlineado Indica la cantidad de espacio entre las líneas de texto. Para texto latino, el interlineado se mide desde la línea de base de una línea de texto hasta la línea de base de la línea siguiente. Para texto vertical, el interlineado se mide desde el centro de una línea de texto hasta el centro de la línea siguiente. En el Titulador, la línea de base es la línea que está situada debajo del texto. Puede aplicar más de un interlineado en el mismo párrafo; no obstante, el valor de interlineado más alto en una línea de texto determina el valor de interlineado de dicha línea.

   Nota: *Para activar o desactivar las líneas de base de texto, elija Título > Vista > Líneas base de texto. Las líneas de base de texto se muestran únicamente cuando se selecciona el objeto de texto.*

   Espaciado manual Indica la cantidad de espacio que se va a agregar o eliminar entre pares de caracteres específicos. El valor indica el porcentaje de anchura de carácter entre los pares de caracteres. Coloque el cursor en el lugar donde desea ajustar el espaciado manual.

   Espacio entre caracteres Indica la cantidad de espacio entre un intervalo de letras. El valor indica el porcentaje de anchura de carácter entre el intervalo especificado de caracteres. La dirección del espacio entre caracteres del texto está basada en la justificación del texto. Por ejemplo, el espacio entre caracteres se aplica desde el centro en texto con justificación en el centro. El ajuste del espacio entre caracteres resulta útil cuando el texto contiguo tiene contornos gruesos que hacen que los caracteres se fusionen entre sí, dificultando su lectura. Para ajustar el espacio entre caracteres de todo el texto en un cuadro de texto, seleccione este cuadro y cambie el valor de Espacio entre caracteres. También puede ajustar el espacio entre caracteres contiguos específicos si selecciona únicamente estos caracteres y cambia el valor de Espacio entre caracteres.

Distancia a línea de base Especifica la distancia de los caracteres desde la línea de base. Suba o baje el texto seleccionado para crear superíndices o subíndices. El cambio del valor de Distancia a línea de base afecta a todos los caracteres. Para ajustar la distancia a la línea de base de todo el texto en un cuadro de texto, seleccione este cuadro y cambie el valor. También puede ajustar la distancia a la línea de base entre caracteres contiguos específicos si selecciona únicamente estos caracteres y cambia el valor.

Inclinación Especifica la inclinación de un objeto, en grados.

Versalitas Cuando se selecciona esta opción, indica que todos los objetos seleccionados se muestren en mayúscula.

Tamaño versalitas Especifica el tamaño de las versalitas como un porcentaje de la altura normal. Al ajustar este valor, cambia el tamaño de todos los caracteres del objeto de texto, excepto el tamaño del primer carácter. Un valor de versalitas del 100% define que se muestre todo el texto en mayúscula.

Subrayado Cuando se selecciona esta opción, indica que se subraye el texto seleccionado. Esta opción no está disponible para texto en un trazado.

Ir al principio

Uso de texto de párrafo

Con las herramientas del Titulador puede redimensionar y alinear el texto del párrafo rápidamente.

Cambio de la justificación de párrafos

- Seleccione un objeto de texto del párrafo y, en la parte superior del panel Titulador, realice una de las acciones siguientes:
  - Para justificar el texto a la izquierda del cuadro de texto, haga clic en Izquierda.
  - Para central el texto en el cuadro de texto, haga clic en Centro.
  - Para justificar el texto a la derecha del cuadro de texto, haga clic en Derecha.

Reflujo del texto del párrafo

- Seleccione un objeto de texto de párrafo.
  - Arrastre cualquier control del cuadro delimitador del texto de párrafo para cambiar el tamaño del cuadro.

Ir al principio

Creación de tabulaciones en títulos

Las tabulaciones se pueden aplicar en un cuadro de texto del mismo modo que se haría en un programa de procesamiento de textos. Las tabulaciones resultan de especial utilidad para crear créditos de aspecto profesional que se desplacen por la pantalla. Puede definir varios tabuladores en un cuadro de texto y pulsar la tecla Tab para mover el cursor a la siguiente tabulación disponible. Puede especificar una opción de justificación diferente para cada tabulación.

Nota: *Las tabulaciones sirven exclusivamente para alinear los caracteres dentro de los objetos de texto. Para alinear el texto completo u objetos gráficos, utilice el comando Alinear.*

Definición y ajuste de una tabulación

1. Seleccione un cuadro de texto.
2. Elija Título > Tabulaciones.
3. Alinee la línea “0” en la regla de Tabulaciones con el borde izquierdo del cuadro de texto seleccionado.
4. Haga clic en la regla de tabulaciones que se encuentra sobre los números para crear una tabulación. Arrastre la tabulación para ajustar su posición. A medida que arrastre, una línea vertical amarilla, o *marcador de tabulación*, indica la posición de la tabulación en el cuadro de texto seleccionado.
   - Para crear una tabulación con texto justificado a la izquierda, haga clic en el marcador de tabulación Justificar a la izquierda ↧.
   - Para crear una tabulación con texto justificado al centro, haga clic en el marcador de tabulación Centro ↓.
   - Para crear una tabulación con texto justificado a la derecha, haga clic en el marcador de tabulación Justificar a la derecha ↧.
5. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Tabulaciones. El cuadro de texto seleccionado contiene las tabulaciones que ha especificado.

   Nota: *Para que se muestren los marcadores de tabulación siempre que se seleccionen (y no solo cuando esté abierto el cuadro de diálogo Tabulaciones), elija Título > Vista > Marcadores de tabulación.*

Eliminación de una tabulación

- En el cuadro de diálogo Tabulaciones, arrastre la tabulación hacia arriba, abajo o fuera de la regla de tabulaciones.

Ir al principio

Tutorial de vídeo



Aprenda a crear y editar títulos de Premiere Pro en este tutorial de vídeo.

Temas relacionados

- Transformación de objetos en títulos

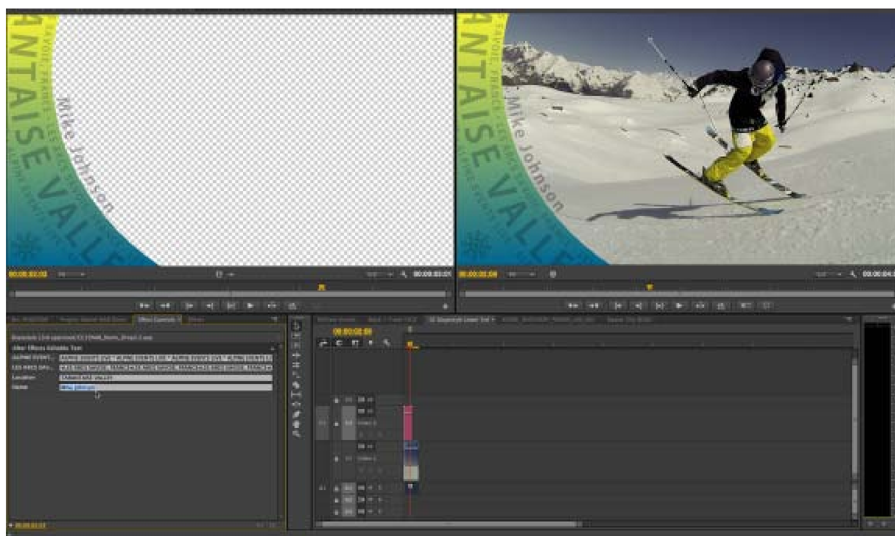
Plantillas de Live Text

Ir al principio

Acerca de las plantillas de Live Text

Las plantillas de Live Text en Premiere Pro le permiten editar capas de texto en composiciones de After Effects directamente en Premiere Pro.

Si utiliza una plantilla de After Effects para gráficos animados en el tercio inferior del vídeo, puede modificar rápidamente el texto de editable en Premiere Pro sin volver a After Effects. Cualquier cambio que realice en las capas de texto en la composición no altera las imágenes ni los gráficos que rodean el texto.



Edición de una plantilla de texto de After Effects en Premiere Pro

Ir al principio

Utilizar las plantillas de Live Text

Puede utilizar las plantillas de Live Text en cualquier número de proyectos y de secuencias de Premiere Pro. Los cambios que realice en el archivo de plantilla se propagan a todos los proyectos y secuencias que utilicen dicha plantilla.

El flujo de trabajo siguiente resume los pasos para crear composiciones de plantilla de texto de After Effects que contienen texto de origen que se puede editar en Premiere Pro.

1. Cree una composición de After Effects con una o varias capas de texto.

   Para obtener más información sobre la creación de composiciones de After Effects, consulte los Conceptos básicos de la composición.

2. Anime el texto y aplicar cualquier efecto según sea necesario. Para obtener más información sobre la animación de texto, consulte Animar texto en After Effects.

   Si no desea que ninguna capa de texto se pueda editar en Premiere Pro, haga clic en el icono de bloqueo de esa capa en

el panel Composición.

Cuando una capa está bloqueada en After Effects, no se puede seleccionar en los paneles Composición o Línea de tiempo. Si se intenta seleccionar o modificar una capa bloqueada, esta parpadea en el panel Línea de tiempo.

3. En la ficha Avanzados del cuadro de diálogo Ajustes de composición, seleccione Plantilla (las capas de texto desbloqueadas serán editables en Premiere Pro).
4. En Premiere Pro, importe la composición de After Effects mediante uno de estos procedimientos:
   - Utilice el Navegador de medios para navegar a la composición de After Effects.
   - Seleccione Archivo > Importar y elija la composición para importar.
5. Seleccione Abrir en monitor de origen en el menú contextual para cargar la composición en el Monitor de origen.
6. El panel Controles de efectos de Premiere Pro muestra las plantillas de texto editable. Cada línea de texto en la composición de After Effects se considera como una línea de texto editable independiente en Premiere Pro.

   Cuando hay varias líneas de texto editable, se muestran cuadros de texto en blanco adicionales para permitirle controlar los saltos de línea y la colocación del texto de forma eficaz.



Plantilla de texto multilínea mostrada en el panel de Controles de efectos

7. Edite los elementos de texto de origen según sea necesario en el panel de Controles de efectos. Observe que los cambios se reflejan automáticamente en la composición importada sin tener que entrar en After Effects utilizando Dynamic Link.

Notas importantes

- Cualquier cambio que realice en las capas de texto en Premiere Pro se almacena en el proyecto de Premiere Pro y no afecta al material original en After Effects. Así, se conserva el estado de la plantilla sin cambios de la composición original en After Effects.
- Si modifica el texto de origen de una capa de texto en After Effects después de cambiar el texto correspondiente en Premiere Pro, los cambios no se reflejan en Premiere Pro.
- Si la composición importada de After Effects se ha editado en una secuencia, el panel Controles de efectos no muestra el texto editable (ni cualquier otro efecto del clip maestro). Utilice la función de Hacer coincidir fotograma para cargar el clip maestro en el monitor de origen y exponer los bloques de texto editable para la revisión. Dado que todos los cambios en el clip maestro se propagan automáticamente a las instancias del elemento de pista de la secuencia, cualquier cambio se actualizará en el monitor de programa.

Ir al principio

Creación de plantillas duplicadas

Cuando utilice las plantillas de Live Text para editar gráficos animados del tercio inferior creados en After Effects, es posible que necesite crear duplicados de la plantilla.

Por ejemplo, si está entrevistando múltiples sujetos, es posible necesite varias plantillas con diferente contenido textual pero el mismo gráfico animado del tercio inferior. Posteriormente podrá crear duplicados de composiciones de After Effects y editar solo el contenido textual a la vez que conserva los mismos gráficos animados del tercio inferior.

Puede duplicar la composición importada de After Effects del mismo modo que duplicaría cualquier medio o secuencia en Premiere Pro. En el panel de Proyecto de Premiere Pro, haga clic con el botón derecho en el elemento de origen y seleccione Duplicar en el menú contextual.

Nota: *La composición duplicada es un duplicado de la composición original de After Effects que ha importado en Premiere Pro. Cualquier cambio de texto que realice en la composición en Premiere Pro no se reflejará en la composición duplicada.*

Ir al principio

Tutorial paso a paso



Utilización de plantillas de texto de After Effects en Premiere Pro

En este tutorial de 10 minutos, descubrirá cómo importar un gráfico de movimiento de texto creado en After Effects en una secuencia de Premiere Pro y realizar ediciones en el texto sin abrir After Effects.

El tutorial incluye archivos de muestra para que pruebe la función por sí mismo.

Estilos de texto del titulador

Puede guardar una combinación de propiedades de color y características de fuente como *estilo* para un uso posterior. Puede guardar varios estilos. Las miniaturas de todos los estilos guardados se muestran en el panel Estilos del título, por lo que puede aplicar rápidamente los estilos personalizados en diferentes proyectos. Premiere Pro también incluye un conjunto de estilos predeterminados.

De forma predeterminada, Premiere Pro almacena todos los estilos guardados como archivos de *biblioteca de estilos* con la extensión .prsl. Al guardar una biblioteca de estilos, se guarda el conjunto completo de estilos que se muestran en el Titulador.

El biblioteca de estilos preestablecidos se almacena en la siguiente ubicación:

- (Windows) Archivos de programa/Adobe/Premiere Pro [versión] /Presets/Styles
- (Mac OS) Aplicaciones/Premiere Pro [versión]/Presets/Styles

Los estilos personalizados se almacenan en la siguiente ubicación:

- (Windows) Mis documentos/Adobe/Premiere Pro/ [versión]/Styles
- (Mac OS) Documentos/Adobe/Premiere Pro/[versión]/styles

Si comparte estilos, asegúrese de que las fuentes, texturas y archivos de fondo utilizados están disponibles en todos los sistemas.

La miniatura Estilo actual muestra siempre las propiedades que ha aplicado al elemento seleccionado actualmente.

Ir al principio

Modificación de la visualización de muestras de estilo

El panel Estilos del título muestra la biblioteca de estilos de forma predeterminada, así como las muestras de estilo que haya creado o cargado. De forma predeterminada, aparecen muestras grandes de texto de ejemplo con el estilo cargado aplicado; sin embargo, puede elegir ver los estilos en muestras pequeñas o solo por su nombre.

- En el menú del panel Estilos del título, elija una de las opciones siguientes:

  Solo texto Muestra solo el nombre del estilo.

  Miniaturas pequeñas Solo aparecen muestras pequeñas de objetos de texto de ejemplo con los estilos aplicados.

  Miniaturas grandes Solo aparecen muestras grandes de objetos de texto de ejemplo con los estilos aplicados.

Ir al principio

Cambio de los caracteres de forma predeterminada en muestras

Puede cambiar los caracteres predeterminados que aparecen en las muestras de estilo.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Titulador (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Titulador (Mac OS).
2. En el cuadro Muestras de estilo, escriba un máximo de dos caracteres que desee ver en las muestras de estilo.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Creación de un estilo

1. Seleccione un objeto que tenga las propiedades que desee guardar como estilo.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - En el menú del panel Estilos del título, elija Estilo nuevo.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el panel Estilos del título y seleccione Estilo nuevo.
3. Escriba el nombre del estilo y haga clic en Aceptar. Dependiendo de la opción de visualización que haya seleccionado, en el panel Estilos del título aparecerá una muestra con el nuevo estilo, o bien el nombre del nuevo estilo.

Ir al principio

Aplicación de un estilo a un objeto

1. Seleccione el objeto al que desee aplicar el estilo.
2. En el panel Estilos del título, haga clic en la muestra de estilo que desee aplicar.

   Para impedir que el tipo de fuente del estilo se aplique a la fuente del título, mantenga presionado Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la muestra de estilo.

Ir al principio

Especificación de los caracteres en el panel Estilos del título

Puede especificar los caracteres que se muestran en el panel Estilos del título.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Titulador (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Titulador (Mac OS).
2. Escriba los caracteres que desea que aparezcan en el panel Estilo del título en el campo Muestras de estilo (límite de dos).
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Eliminar, duplicar o cambiar de nombre de un estilo

- En el panel Estilos del título, realice una de las acciones siguientes:
  - Para eliminar un estilo, selecciónelo y elija Eliminar estilo en el menú del panel Estilos del título.

  Nota: *Este procedimiento elimina únicamente la muestra o el nombre de la zona de visualización. El estilo permanece en la biblioteca. Utilice el comando Añadir biblioteca de estilos, Restaurar biblioteca de estilos o Reemplazar biblioteca de estilos para que se muestre de nuevo la biblioteca de estilos.*

  - Para duplicar un estilo, selecciónelo y elija Duplicar estilo en el menú del panel Estilos del título. Aparece un duplicado del estilo seleccionado en el panel Estilos del título.
  - Para cambiar el nombre de un estilo, selecciónelo y elija Cambiar nombre de estilo en el menú del panel Estilos del título. Escriba un nombre nuevo, de un máximo de 32 caracteres, en el cuadro de diálogo Cambiar nombre de estilo y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Gestión de bibliotecas de estilos

Después de crear un estilo, quizá desee guardarlo en una colección, o *biblioteca de estilos*, con otros estilos. De forma predeterminada, los estilos que cree aparecen en la biblioteca de estilos actual, pero puede crear nuevas bibliotecas en las que guardar los estilos. Por ejemplo, puede eliminar la visualización de la biblioteca actual, crear nuevos estilos a medida que trabaja y, después, guardarlos en su propia biblioteca.

- En el panel Estilos del título, realice una de las acciones siguientes:
  - Para restaurar las bibliotecas de estilos predeterminadas, elija Restaurar biblioteca de estilos en el menú Estilos.
  - Para guardar una biblioteca de estilos, elija Guardar biblioteca de estilos en el menú Estilos. Se guardarán todos los estilos que se muestran en la sección Estilos. Especifique un nombre y una ubicación para el archivo de biblioteca de estilos y haga clic en Guardar. Premiere Pro guarda los archivos de biblioteca de estilos con la extensión .prsl.
  - Para cargar una biblioteca de estilos guardada, elija Añadir biblioteca de estilos en el menú del panel Estilos del título. A continuación, desplácese hasta la biblioteca de estilos, selecciónela y haga clic en Abrir (Windows) o en Seleccionar (Mac OS).
  - Para reemplazar una biblioteca de estilos, elija Reemplazar biblioteca de estilos en el menú del panel Estilos del título. Desplácese hasta la biblioteca de estilos que desea utilizar como reemplazo, selecciónela y haga clic en Abrir (Windows) o Seleccionar (Mac OS).

Uso de texto y objetos en los títulos

Ir al principio

Cambio del orden de apilamiento de los objetos en los títulos

Un objeto es cualquier forma o cuadro de texto que cree en el Titulador. Cuando se crean objetos que se superponen unos a otros, se puede controlar el orden de pila en el Titulador.

1. Seleccione el objeto que desee mover.
2. Elija Título > Organizar y después elija una de las opciones siguientes:

Traer al frente Coloca el objeto seleccionado en primer lugar en el orden de pila.

Poner delante Cambia el objeto seleccionado con el que está directamente delante de él.

Enviar al fondo Mueve el objeto seleccionado al último lugar en el orden de pila.

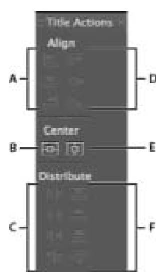
Poner detrás Cambia el objeto seleccionado con el que está directamente detrás de él.

Nota: *Si la pila de elementos de forma o texto es muy extensa, puede resultar difícil seleccionar un elemento de la pila. Puede utilizar el comando Título > Seleccionar para navegar con facilidad por los elementos apilados hasta llegar al que le interesa.*

Ir al principio

Alineación y distribución de objetos en los títulos

El panel Acciones del título contiene botones que organizan los objetos del área de dibujo. Puede alinear, centrar y distribuir objetos en los ejes horizontal o vertical.



Panel Acciones del título

A. *Botones de alineación horizontal* ***B.*** *Botón de centrado vertical* ***C.*** *Botones de distribución horizontal* ***D.*** *Botones de alineación vertical* ***E.*** *Botón de centrado horizontal* ***F.*** *Botones de distribución vertical*

Centrar objetos en títulos

1. En el Titulador, seleccione uno o varios objetos.
2. En el panel Acciones del título, haga clic en el botón correspondiente al tipo de centrado que desee.

   Nota: *Puede centrar objetos mediante el comando Título > Posición y seleccionando después la opción que desee. Además, puede elegir Título > Posición > Tercio inferior para colocar el objeto seleccionado a lo largo del borde inferior del margen seguro para el título. Para centrar un objeto tanto horizontal como verticalmente dentro del área de dibujo, haga clic en ambos botones de centrado.*

Alinear objetos en títulos

Una opción de alineación alinea los objetos seleccionados con el objeto que represente con mayor precisión la nueva alineación. Por ejemplo, para una alineación a la derecha, todos los objetos seleccionados se alinean con el objeto seleccionado que esté más a la derecha.

1. En el titulador, seleccione dos o más objetos.
2. En el panel Acciones del título, haga clic en el botón correspondiente al tipo de alineación que desee.

Distribución de objetos en títulos

Una opción de distribución separa los objetos seleccionados mediante espacios uniformes entre los dos objetos más cercanos a los extremos. Por ejemplo, para una opción de distribución vertical, los objetos seleccionados se distribuyen entre el objeto seleccionado más alto y el más bajo.

Cuando se distribuyen objetos de tamaños diferentes, es posible que los espacios entre objetos no sean uniformes. Por ejemplo, la distribución de objetos según sus centros crea un espacio equivalente entre los centros, pero si los tamaños de los objetos son diferentes, se dispondrán en diferente grado en el espacio entre los objetos. Para crear un espacio uniforme entre los objetos seleccionados, use la opción Espaciado uniforme horizontal o Espaciado uniforme vertical.

1. En el titulador, seleccione tres o más objetos.
2. En el panel Acciones del título, haga clic en el botón correspondiente al tipo de distribución que desee.

Ir al principio

Transformación de objetos en títulos

Puede ajustar la posición, giro, escala y atributos de un objeto, atributos que se denominan globalmente *propiedades de transformación*. Para transformar un objeto, puede arrastrarlo hasta el área de dibujo, seleccionar un comando en el menú Título o utilizar los controles del panel Propiedades del título.

Ajuste de la opacidad de un objeto

1. Seleccione un objeto o grupo de objetos.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - En la sección Transformar del panel Propiedades del título, ajuste el valor de Opacidad.
   - Elija Título > Transformar > Opacidad, escriba un nuevo valor de opacidad y haga clic en Aceptar.

   Nota: *El valor de la propiedad de opacidad ajusta la opacidad de los objetos contenidos en un título. Puede definir la opacidad global del título completo en la secuencia como lo haría en cualquier clip de vídeo, mediante efectos.*

Ajuste de la posición de objetos

1. Seleccione un objeto, o bien, haga clic manteniendo la tecla Mayús presionada para seleccionar varios objetos.
2. Realice una de las acciones siguientes:

En el tablero de dibujo, arrastre cualquiera de los objetos seleccionados a una nueva posición.

- Elija Título > Transformar > Posición y escriba nuevos valores para Posición X e Y; a continuación, haga clic en Aceptar.
- En la sección Transformar del panel Propiedades del título, introduzca valores para Posición X y Posición Y.
- Utilice las teclas de flecha para empujar el objeto en incrementos de un píxel, o mantenga pulsada Mayús y utilice la tecla de flecha para empujar el objeto en incrementos de 5 píxeles.
- Elija Título > Posición y elija una opción para centrar el objeto seleccionado o alinear su borde inferior con la parte inferior del margen seguro para el título.

Escalado de objetos

- Seleccione un objeto, o bien, haga clic manteniendo la tecla Mayús presionada para seleccionar varios objetos.
    - Para ajustar la escala de la anchura, arrastre los controles izquierdo o derecho del objeto en el área de dibujo.
    - Para ajustar la escala de la altura, arrastre los controles superior o inferior del objeto en el área de dibujo.
    - Para limitar las proporciones del objeto, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra los controles de las esquinas y los lados.
    - Para ajustar la escala y limitar la proporción de aspecto, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra cualquier control de esquina del objeto.
    - Para escalar desde el centro, mantenga pulsado Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre cualquiera de los controladores de los ángulos.
    - Para definir valores de escala en porcentajes, elija Título > Transformar > Escala, especifique los valores que desee y haga clic en Aceptar.
    - Para definir valores de escala en píxeles, especifique los valores para Anchura y Altura en el panel Propiedades del título.

__Nota:__ Al arrastrar los controles de un objeto de texto creado con la herramienta Texto horizontal o Texto vertical, cambia el tamaño de la fuente. Si la escala no es uniforme, el valor de Aspecto del texto también cambia.

Cambio del ángulo de giro de los objetos

1. Seleccione un objeto, o bien, haga clic manteniendo la tecla Mayús presionada para seleccionar varios objetos.
2. Realice una de las acciones siguientes:
    - En el tablero de dibujo, coloque el cursor justo fuera de los puntos de esquina de un objeto. Cuando el cursor se convierta en el icono Girar, arrastre en la dirección en la que desee que se ajuste el ángulo. Mantenga presionada Mayús y arrastre para restringir la rotación en incrementos de 45°.
    - Seleccione la herramienta Rotación y arrastre un objeto en la dirección deseada.
    - Elija Título > Transformar > Giro, escriba un nuevo valor de giro y haga clic en Aceptar.
    - Introduzca un valor para giro en el panel Propiedades del título o expanda el encabezado de categoría giro y arrastre el control de ángulo.

Distorsión de uno o varios objetos

1. Seleccione el objeto o mantenga pulsada Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.
2. En la sección Propiedades del panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Distorsionar para mostrar las opciones X e Y. Ajuste el valor de X para distorsionar el texto a lo largo del eje x. Ajuste el valor de Y para distorsionar el texto a lo largo del eje y.

    __Nota:__ La distorsión afecta al aspecto horizontal (X) o vertical (Y) de todo un objeto gráfico. No obstante, afecta individualmente a cada carácter de un objeto de texto.

Adición de imágenes a los títulos

Utilice el Titulador para colocar imágenes en un título como, por ejemplo, la adición de un gráfico de logotipo. Puede agregar la imagen como un elemento gráfico o colocarla en un cuadro de texto para que forme parte del texto en sí. El Titulador acepta tanto las imágenes de mapa de bits como las ilustraciones vectoriales (por ejemplo, las creadas con Adobe Illustrator). No obstante, Adobe Premiere Pro rasteriza las ilustraciones vectoriales, convirtiéndolas en una versión de mapa de bits en el Titulador. De forma predeterminada, la imagen insertada aparece con el tamaño original.

Ir al principio

Colocación de un gráfico en un título

1. Elija Título > Gráfico > Insertar gráfico.
2. Arrastre el gráfico a la ubicación que desee. Si es necesario, puede ajustar el tamaño, la opacidad, el giro y la escala del gráfico.

   Nota: *Inserte un gráfico si desea que la imagen forme parte del archivo de título. Si desea utilizar una imagen o un vídeo en movimiento únicamente como fondo, superponga el título sobre un clip de la imagen o del vídeo.*

Ir al principio

Colocación de un gráfico en un cuadro de texto

1. Con una herramienta de texto, haga clic en el lugar donde desea insertar el gráfico.
2. Elija Título > Gráfico > Insertar gráfico en el texto.

Ir al principio

Restauración de un gráfico a su tamaño o proporción de aspecto original

- Seleccione el gráfico y elija Título > Gráfico > Restaurar tamaño del gráfico o Título > Gráfico > Restaurar proporción de aspecto del gráfico.

Temas relacionados

- Agregación de una textura a texto o un objeto

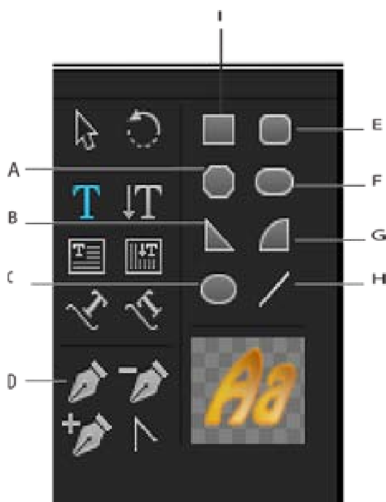
Dibujo de formas en títulos

Ir al principio

Creación de formas

Puede usar las herramientas de dibujo del Titulador para crear muchas formas, como rectángulos, elipses y líneas. El Titulador incluye herramientas de pluma estándar similares a las de Illustrator y Photoshop.

Jon Barrie muestra cómo utilizar el Titulador de Adobe Premiere Pro para crear máscaras caladas en este vídeo del sitio web Creative COW.



Herramientas del titulador, panel

A. Rectángulo con esquinas recortadas **B.** Cuña **C.** Herramienta Pluma **D.** Elipse **E.** Rectángulo de esquinas redondeadas **F.** Rectángulo redondeado **G.** Arco **H.** Línea **I.** Rectángulo

- Seleccione una herramienta de forma.
  - Mantenga presionada Mayús y arrastre para restringir la proporción de aspecto de la forma.
  - Presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para dibujar desde el centro de la forma.
  - Presione Mayús + Alt (Windows) o Mayús + Opción (Mac OS) y arrastre para restringir la proporción de aspecto y dibujar desde el centro.
  - Arrastre en diagonal entre los puntos de esquina para voltear la forma diagonalmente a medida que dibuja.
  - Arrastre transversalmente, hacia arriba o hacia abajo, para voltear la forma horizontal o verticalmente mientras dibuja.

Para voltear la forma después de dibujarla, utilice la herramienta Selección para arrastrar un punto de esquina en la dirección en la que desea voltearlo.

Ir al principio

Cambiar la forma de un objeto gráfico o un logotipo

1. Seleccione uno o varios objetos o logotipos en un título.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Propiedades para expandir la lista y, a continuación, elija una opción en el menú Tipo de gráfico.

   Nota: *Cuando cambie la forma, es posible que se pierdan los puntos de anclaje originales del objeto. Para que se muestren los puntos de anclaje del objeto antes o después de cambiar la forma, seleccione el objeto con la herramienta Selección.*

Ir al principio

Dibujo de segmentos rectos con la herramienta Pluma

Puede dibujar líneas rectas con la herramienta Pluma en el área de dibujo. La herramienta Pluma crea puntos de anclaje del objeto conectados mediante segmentos rectos.

1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Coloque la punta de la herramienta Pluma donde desea que comience el segmento recto y haga clic para definir el primer punto de anclaje del objeto. El punto de anclaje del objeto permanece seleccionado (sólido) hasta que agregue el siguiente punto.

   Nota: *El primer segmento que dibuje no se mostrará hasta que haga clic en un segundo punto de anclaje del objeto. Asimismo, si hay líneas que cruzan desde cualquiera de los lados del punto, esto significa que ha arrastrado por equivocación la herramienta Pluma; elija Edición > Deshacer y haga clic de nuevo.*
3. Vuelva a hacer clic donde desea que finalice el segmento. (Presione Mayús y haga clic para limitar el ángulo del segmento a múltiplos de 45°.) La herramienta Pluma crea otro punto de anclaje del objeto.
4. Siga haciendo clic en la herramienta Pluma para crear otros segmentos rectos. El último punto de anclaje del objeto que agregue se mostrará como un cuadrado grande, que indica que está seleccionado.
5. Finalice el trazado mediante una de las acciones siguientes:
   - Para cerrar un trazado, haga clic en el punto de anclaje inicial del objeto. Aparecerá un círculo debajo del puntero de la herramienta Pluma cuando esté situado justo encima del punto de anclaje inicial del objeto.
   - Para dejar el trazado abierto, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en cualquier parte fuera de todos los objetos, o seleccione otra herramienta en el panel Herramientas.

Ir al principio

Dibujo de curvas con la herramienta Pluma

Puede dibujar segmentos curvos arrastrando los puntos de anclaje del objeto con la herramienta Pluma. Cuando se utiliza la herramienta Selección para seleccionar un punto de anclaje del objeto que conecta segmentos curvos, los segmentos muestran *líneas de dirección* que finalizan en *puntos de dirección*. El ángulo y la longitud de las líneas de dirección determinan la forma y el tamaño de los segmentos curvos. Al mover las líneas de dirección se cambia la forma de las curvas. Un *punto suave* siempre tiene dos líneas de dirección que se mueven a la vez como una sola unidad recta. Cuando se arrastra el punto de dirección de cualquier línea de dirección en un punto suave, ambas líneas de dirección se mueven simultáneamente. La

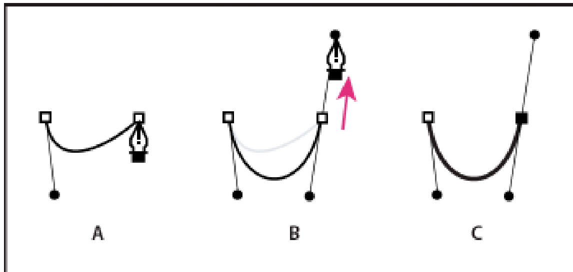
herramienta Pluma mantiene una curva continua en el punto de anclaje del objeto. En cambio, un *punto de esquina* puede tener dos, una o ninguna línea de dirección, según una dos, uno o ningún segmento curvo, respectivamente.

Las líneas de dirección de un punto de esquina mantienen la esquina siendo independientes entre sí. Cuando se arrastra un punto de dirección en una línea de dirección de un punto de esquina, la otra línea de dirección (si la hubiera) no se mueve. Las líneas de dirección son siempre tangentes a la curva de los puntos de anclaje del objeto (perpendiculares a su radio). El ángulo de cada línea de dirección determina la pendiente de la curva, mientras que la longitud determina la altura, o profundidad, de la curva.

1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Coloque el cursor donde desea que comience la curva. Mantenga pulsado el botón del ratón.
3. Arrastre para crear líneas de dirección que determinen la pendiente del segmento curvo que está creando. En general, extienda la línea de dirección alrededor de un tercio de la distancia al siguiente punto de anclaje del objeto que planea dibujar. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para limitar la línea de dirección a múltiplos de 45 °.
4. Suelte el botón del ratón.

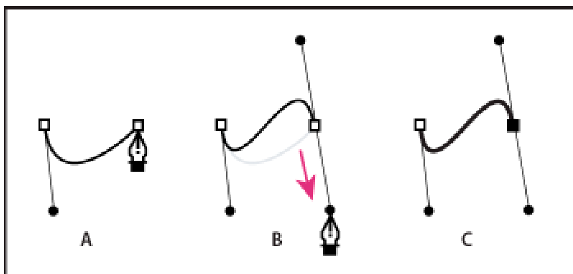
   Nota: *El primer segmento no se mostrará hasta que dibuje el segundo punto de anclaje del objeto.*

5. Coloque la herramienta Pluma en el lugar en que desee que termine el segmento curvo.
   - Para crear una curva en forma de C, arrastre en una dirección opuesta a la dirección en que arrastró para crear el punto de anclaje del objeto anterior.

   Dibujo de un segundo punto en curvas

   - Para crear una curva en forma de S, arrastre en la misma dirección en que arrastró para crear el punto de anclaje del objeto anterior.

   Dibujo de curvas en S

6. Siga arrastrando la herramienta Pluma desde distintas ubicaciones para crear otros puntos.
   - Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer punto de anclaje del objeto. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.
   - Para dejar el trazado abierto, presione la tecla Ctrl mientras hace clic en cualquier

parte fuera de todos los objetos, o seleccione la herramienta Selección.

Ir al principio

Ajuste de puntos de anclaje y curvas del objeto

El Titulador contiene herramientas que permiten modificar trazados existentes. Puede agregar o eliminar puntos de anclaje del objeto en un trazado. También puede mover puntos de anclaje del objeto y manipular sus líneas de dirección para cambiar la curva de segmentos de línea adyacentes. Se puede especificar no solo el grosor del trazado, sino también la forma de cada uno de sus puntos finales. También se pueden especificar sus límites y sus esquinas o uniones.

Agregación de puntos de anclaje del objeto a un trazado

1. Seleccione el trazado.
2. Seleccione la herramienta Agregar punto de ancla .
    - Para agregar un punto de anclaje del objeto sin crear o ajustar manualmente una curva, haga clic en el lugar donde desea agregarlo.
    - Para añadir un punto de anclaje del objeto y mover simultáneamente el nuevo punto, arrastre un punto en un trazado.

Eliminación de puntos de anclaje del objeto

1. Seleccione el trazado que contiene el punto de anclaje del objeto.
2. Seleccione la herramienta Eliminar punto de ancla .
3. Haga clic en el punto que desea eliminar.

Ajuste de puntos de anclaje del objeto

1. Seleccione el trazado que contiene el punto de anclaje del objeto.
2. Seleccione la herramienta Pluma .
3. Coloque el cursor sobre el punto y, cuando el cursor se convierta en una flecha con un cuadrado al lado, arrastre el punto de anclaje del objeto para ajustarlo.

Conversión de puntos de anclaje del objeto de un tipo a otro

Se puede cambiar el tipo de punto de anclaje del objeto que haya creado para un segmento.

1. Seleccione el trazado que desea modificar.
2. Seleccione la herramienta Convertir punto de ancla y coloque el cursor sobre el punto de anclaje del objeto que desee convertir.
    - Para convertir un punto de esquina en un punto suave, arrastre un punto de dirección fuera del punto de esquina.
    - Para convertir un punto suave en un punto de esquina sin líneas de dirección, haga clic en el punto suave.
    - Para convertir un punto de esquina sin líneas de dirección en un punto de esquina con líneas de dirección independientes, arrastre primero un punto de dirección fuera del punto de esquina. Al arrastrar un punto de dirección se crea un punto suave con

las líneas de dirección. Suelte el botón del ratón y arrastre cualquiera de los puntos de dirección.

- Para convertir un punto suave en un punto de esquina con líneas de dirección independientes, arrastre cualquiera de los puntos de dirección.

Nota: *Para cambiar temporalmente la herramienta Pluma a la herramienta Convertir punto de anclaje, sitúe la herramienta Pluma sobre un punto de anclaje del objeto y presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).*

Modificación de la curva de un segmento

1. Seleccione el trazado que desea modificar.
2. Seleccione la herramienta Pluma y arrastre un segmento para modificar su curva.

Nota: *Al arrastrar un segmento se modifica la curva, y se ajustan en la misma medida las líneas de dirección en cada extremo del segmento. Esta técnica permite convertir un segmento recto en uno curvo.*

Definición de opciones para formas de curva abiertas y cerradas

- Seleccione una línea o una forma de curva abierta o cerrada y, en el panel Propiedades del título, especifique cualquiera de las siguientes opciones:

Tipo de gráfico Ajusta las formas de curva abiertas y cerradas a las formas estándar. El tipo de gráfico también puede cambiar la forma de una curva cerrada a una abierta y viceversa. El tipo de gráfico debe definirse en “Curva rellena” para añadir relleno a una forma cerrada. Para obtener más información sobre cómo rellenar una forma cerrada, consulte Definir un relleno para texto y objetos.

Anchura de línea Indica la anchura del trazado, en píxeles.

Tipo de tapa Especifica el tipo de tapa colocada en los extremos de los trazados. La opción Extremo tapa los trazados con extremos cuadrados. La opción Redonda tapa los trazados con extremos semicirculares. La opción Cuadrada tapa los trazados con extremos cuadrados que extienden la mitad de la anchura de la línea más allá del final. Esta opción aplica el mismo grosor de la línea en todas direcciones a su alrededor.

Tipo de unión Indica cómo se unen los extremos de segmentos adyacentes del trazado. La opción En ángulo une los segmentos del trazado con esquinas puntiagudas. La opción Redonda une los segmentos del trazado con esquinas redondeadas. La opción Bisel une los segmentos del trazado con esquinas cuadradas.

Límite en ángulo Especifica el punto en el que el tipo de unión cambia de una unión en ángulo (puntiaguda) a una unión en bisel (cuadrada). El límite en ángulo predeterminado es 4. Como opción predeterminada, el tipo de unión cambia de una unión en ángulo a una unión en bisel cuando la longitud del punto es cuatro veces el grosor del contorno. Un límite en ángulo de 1 da como resultado una unión en bisel.

Nota: *Puede aplicar las opciones descritas anteriormente a formas que cree con la herramienta Pluma o Línea. Puede aplicar un contorno interior o exterior a cualquier objeto gráfico o de texto.*

Rellenos, trazos y sombras en los títulos

Ir al principio

Definición de un relleno para texto y objetos

La propiedad *fill* de un objeto define el área dentro de los contornos del objeto. La propiedad fill especifica el espacio dentro de un objeto gráfico o dentro contorno de cada carácter de un objeto de texto. Puede rellenar todo un objeto o cada una de las letras que escriba.

***Nota:** Si añade un contorno a un objeto, el contorno también incluye un relleno (consulte Agregación de un contorno a texto o un objeto).*

1. Seleccione el objeto que desea rellenar.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo que hay al lado de la categoría Relleno y seleccione el cuadro que hay al lado de la categoría Relleno para definir una opción. Algunas opciones son:

   Tipo de relleno Especifica si se va a aplicar color, y cómo, dentro de los contornos del objeto gráfico o de texto.

   Color Determina el color del relleno. Haga clic en la muestra de color para abrir un selector de color o utilice el cuentagotas para tomar la muestra de cualquier color de la pantalla. Las opciones de color varían según el Tipo de relleno especificado.

   Opacidad Indica la opacidad del relleno, desde 0% (transparente) a 100% (opaco). Defina la opacidad del color de relleno de un objeto para definir la opacidad de objetos individuales en un título. Para definir la opacidad global del título, agréguelo a una pista en la línea de tiempo sobre otro clip Ajuste la opacidad tal y como se haría con cualquier otro clip.

Ir al principio

Opciones de tipo de relleno

Sólido Crea un relleno de color uniforme. Defina las opciones que desee.

Degradado lineal o Degradado radial Degradado lineal crea un relleno degradado lineal de dos colores. Degradado radial crea un relleno degradado circular de dos colores.

La opción Color especifica los colores de degradado inicial y final, que se muestran, respectivamente, en los cuadros de la izquierda y de la derecha, o *detenciones de color*. Haga doble clic en una detención de color para elegir un color. Arrastre las detenciones de color para ajustar la suavidad de la transición entre los colores.

Las opciones Color de detención de color y Opacidad de detención de color especifican el color y la opacidad de la detención de color seleccionada. Haga clic en el triángulo situado encima de la detención de color que desea definir y realice los ajustes necesarios. La opción Ángulo (disponible solo para Degradado lineal) especifica el ángulo del degradado. La opción Repetir indica el número de veces que se repetirá el motivo del degradado.

Degradado de 4 colores Crea un relleno degradado compuesto por cuatro colores, con un color saliendo de cada ángulo del objeto.

La opción Color indica el color que emana de cada esquina del objeto. Haga doble clic en un cuadro en cualquiera de las esquinas para elegir un color para esa esquina.

Mediante las opciones Color de detención de color y Opacidad de detención de color se especifica el color y la opacidad de la esquina inferior derecha. Para seleccionar un color, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la paleta Color de detención de color para abrir el Selector de color. A continuación, seleccione un color.
- Haga clic en el cuentagotas de Color de detención de color y seleccione un color en la pantalla.

Bisel Agrega un borde biselado al fondo. La opción Equilibrio especifica el porcentaje del bisel ocupado por el color de sombra.

Eliminar Especifica que no se procese ningún relleno o sombra.

Fantasma Especifica que se procese la sombra, pero no el relleno.

Las opciones Eliminar y Fantasma funcionan mejor con objetos que tengan sombras y contornos.

Ir al principio

Agregación de brillo

Agregación de brillo al relleno o contorno de cualquier objeto. El brillo se asemeja a una veta de luz de color que cruza la superficie de un objeto. Puede ajustar el color, tamaño, ángulo, opacidad y posición del brillo.

1. Seleccione el objeto.
2. Seleccione Brillo en el panel Propiedades del título.
3. Haga clic en el triángulo situado junto a Brillo para definir sus opciones.

   Nota: *Si la textura del objeto oscurece el brillo, desmarque la opción Textura en el panel Propiedades del título.*

Ir al principio

Agregación de una textura a texto o un objeto

Puede asignar una textura al relleno o contorno de cualquier objeto. Para agregar una textura, especifique el archivo vectorial o de mapa de bits (por ejemplo, un archivo de Photoshop) o utilice una de las diversas texturas incluidas en Adobe Premiere Pro.

1. Seleccione el objeto.
2. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo que hay al lado de Relleno o Contornos y, a continuación, haga clic en el triángulo que hay al lado de Textura para visualizar las opciones.
3. Haga clic en el cuadro Textura.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en la muestra de textura y seleccione cualquier archivo de imagen en el disco duro.
   - Vaya a Archivos de Programa/ Premiere Pro *[versión]*/Ajustes Preestablecidos/Texturas (Windows) o Aplicaciones/Adobe/Adobe Premiere Pro *[versión]*/Ajustes Preestablecidos/Texturas (Mac OS) y seleccione una textura. A continuación, haga clic en Abrir (Windows) o Elegir (Mac OS).
5. Para especificar cómo se va a escalar, alinear y fusionar la textura con el objeto asociado, defina cualquiera de las demás opciones:

   Voltear con objeto Voltea la textura en horizontal y vertical cuando se voltee el objeto (arrastrando los puntos de anclaje del objeto uno encima del otro).

   Girar con objeto Gira la textura en sincronización con el objeto.

Escala Objeto X, Escala Objeto Y Indica cómo se va a estirar la textura a lo largo del eje x o y cuando se aplique al objeto. La opción Textura no estira la textura, pero la aplica a la cara del objeto desde la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha. La opción Cara recortada estira la textura de manera que ocupe la cara, menos el área cubierta por los contornos interiores. La opción Cara estira la textura de forma que ocupe exactamente la cara. La opción Carácter extendido tiene en cuenta los contornos al calcular el área sobre la que se estira la textura. Por ejemplo, con un borde exterior de 20 píxeles, la textura se estira más allá de la extensión de la cara. No obstante, la textura se recorta en la cara y solo se ajusta la extensión.

Escala Horizontal, Escala Vertical Estira la textura hasta el porcentaje especificado. Un valor único puede producir resultados distintos según otras opciones de escala que se seleccionen. El intervalo es del 1% al 500%; el valor predeterminado es 100%.

Escala Mosaico X, Escala Mosaico Y Dispone la textura en mosaico. Si el objeto no está dispuesto en mosaico en una dirección determinada, no se utiliza ningún valor (alfa = 0).

Alineación Objeto X, Alineación Objeto Y Especifica con qué parte del objeto se alinea la textura. Alinea en la pantalla la textura con el título y no con el objeto, permitiéndole mover el objeto sin mover la textura. La Cara recortada alinea la textura con la cara del área recortada (la cara menos los contornos interiores). La Cara alinea la textura con la cara normal y no tiene en cuenta los contornos al calcular la extensión. El Carácter extendido alinea la textura con la cara extendida (la cara más los contornos exteriores).

Alineación Regla X, Alineación Regla Y Alinea la textura con la parte superior izquierda, el centro o la parte inferior derecha del objeto especificado mediante las opciones Objeto X y Objeto Y.

Alineación desplazamiento X, Alineación desplazamiento Y Especifica los desplazamientos horizontal y vertical (en píxeles) para la textura desde el punto de aplicación calculado. Este punto de aplicación se calcula según los ajustes de las opciones Objeto X/Objeto Y y Regla X/Regla Y. El intervalo es desde –1000 a 1000; el valor predeterminado es 0.

Mezcla de fusión Indica la proporción de textura respecto al relleno normal que se procesa. El intervalo del control es desde –100 a 100. El valor –100 indica que no se utilice ninguna textura y el degradado es dominante. El valor 100 indica que se utilice solo la textura. El valor 0 indica que se utilicen ambos aspectos del objeto por igual. La mezcla de fusión también determina el modo en que se utilizan la incrustación de la pendiente (ajustada mediante la opción Incrustación de relleno) y la textura (ajustada mediante la opción Incrustación de textura).

Escala de alfa Reajusta el valor de alfa para la textura en su totalidad. Esta opción permite volver transparente el objeto fácilmente. Si se define correctamente el canal alfa, esta opción actúa como un regulador de transparencia.

Regla compuesta Especifica qué canal de una textura entrante se utiliza para determinar la transparencia. Normalmente se utiliza el canal alfa. No obstante, si utiliza una textura en negro y rojo, podría imponer la transparencia en las áreas rojas mediante la especificación del canal rojo.

Invertir composición Invierte los valores de alfa entrantes. Algunas texturas pueden tener invertido el rango de alfa. Pruebe esta opción si el área que debería mostrarse sólida es transparente.

Nota: *Para eliminar la textura de un objeto seleccionado, desactive Textura en el panel Propiedades del título.*

Ir al principio

Agregación de un contorno a texto o un objeto

Puede agregar un *contorno* a los objetos. Puede agregar tanto contornos interiores como exteriores. Los contornos interiores se crean a lo largo del borde interior de los objetos, mientras que los contornos exteriores se crean a lo largo del borde exterior. Puede agregar hasta 12 contornos a cada objeto. Una vez agregado el contorno, puede ajustar el color, tipo de relleno, opacidad, brillo y textura. De forma predeterminada, los contornos se muestran y se procesan en el orden en que se han creado; no obstante, puede cambiar fácilmente ese orden.

1. Seleccione el objeto.

2. En la sección Propiedades del panel Propiedades del título, expanda la categoría Contornos.
3. Haga clic en Agregar junto a Contorno interior o Contorno exterior.
4. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Tipo Especifica el tipo de contorno que se aplica. La opción Profundidad crea un contorno que hace que el objeto parezca extraído. La opción Borde crea un contorno que abarca todo el borde interior o exterior del objeto. Eliminar cara crea una copia del objeto, a la que puede posteriormente aplicar desplazamiento y valores.

Tamaño Especifica el tamaño del contorno, en líneas de exploración. Esta opción no está disponible para el tipo de contorno Eliminar cara.

Ángulo Indica el ángulo de desplazamiento del contorno, en grados. Esta opción no está disponible para el tipo de contorno Borde.

Magnitud Indica la altura del contorno. Esta opción está disponible solo para el tipo de contorno Eliminar cara.

Tipo de relleno Indica el tipo de relleno para el contorno. Todos los tipos de relleno, incluidos Brillo y Textura, funcionan exactamente igual que las opciones de Relleno.

Seleccione y anule las opciones de contornos para experimentar con varias combinaciones.

Ir al principio

Cambio del orden en que se muestran los contornos

1. Seleccione un objeto que contenga varios contornos.
2. En el panel Propiedades del título, seleccione el contorno que desea mover.
3. Elija Subir para subir el contorno seleccionado un nivel en la lista, o Bajar para bajarlo un nivel en la lista.

Ir al principio

Eliminación de contornos de un objeto o texto

1. Seleccione un objeto que contenga uno o varios contornos.
2. En el titulador, realice una de las acciones siguientes:
   - Para eliminar contornos de un objeto, seleccione el objeto.
   - Para eliminar los contornos del texto, haga clic en la herramienta Texto T y arrastre para seleccionar el texto.
3. En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Contornos para expandir la categoría.
4. Expanda Contornos interiores, Contornos exteriores o ambos.
5. Seleccione Contorno interior o Contorno exterior.
6. Haga clic en Eliminar.

Ir al principio

Creación de sombras paralelas

Puede agregar sombras paralelas a cualquier objeto que cree en el Titulador. Las diversas opciones de sombras proporcionan un control total sobre el color, la opacidad, el ángulo, la distancia, el tamaño y la extensión.

1. Seleccione un objeto.
2. En el panel Propiedades del título, seleccione Sombra.

3. Haga clic en la flecha situada junto a la opción Sombra para definir cualquiera de los valores:

   Distancia Especifica el número de píxeles de desplazamiento entre la sombra y el objeto.

   Tamaño Determina el color de la sombra.

   Extensión Especifica cuánto se extienden los límites del canal alfa del objeto antes del desenfoque. La expansión resulta especialmente útil en características pequeñas y finas, como cursiva descendente o ascendente en texto, que tiende a desaparecer si se aplica bastante desenfoque.

Desplazamiento y arrastre de títulos

Aunque los títulos estáticos, gráficos y logotipos pueden ser suficientes para algunos proyectos, muchos otros requieren títulos que se muevan por la pantalla. Cuando los títulos se mueven verticalmente sobre el material de archivo, se denominan *desplazamientos*. Los títulos que se desplazan horizontalmente se llaman *arrastres*.

Nota: *La longitud del clip de título en un panel Línea de tiempo determina la velocidad del desplazamiento o arrastre. Cuando más aumente la longitud del clip del título, más lento será el movimiento.*

Ir al principio

Creación de un desplazamiento o arrastre de título

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para crear un desplazamiento de título, elija Título > Título nuevo > Desplazamiento predeterminado.
   - Para crear un arrastre de título, elija Título > Título nuevo > Arrastre predeterminado.
2. Cree los objetos gráficos y de texto para el desplazamiento o arrastre de título. Utilice la barra de desplazamiento del panel Titulador para ver las zonas ocultas del título. Cuando se agrega el título a la secuencia, las zonas ocultas se desplazarán o arrastrarán hasta que resulten visibles.

   Para los créditos que se desplacen por la pantalla, cree un cuadro de texto largo con la herramienta Tipo de área y utilice alineación, tabulaciones e interlineado para ajustar el formato.
3. En el panel Titulador, haga clic en el botón Opciones de desplazamiento/arrastre .
4. Especifique las opciones adecuadas para Dirección y Temporización, y después haga clic en Aceptar.

   Nota: *Puede especificar la dirección únicamente para el arrastre de títulos.*

   Andrew Devis proporciona este tutorial de vídeo sobre la creación de desplazamiento de títulos.

Ir al principio

Selección de las opciones de temporización de desplazamiento/arrastre

Iniciar pantalla Especifica que el desplazamiento comience fuera de la pantalla y continúe dentro de ella.

Finalizar pantalla Especifica que el desplazamiento continúe hasta que los objetos queden fuera de la pantalla.

Predesplazamiento Indica el número de fotogramas que se reproducen antes de que comience el desplazamiento.

Suavizar entrada Determina el número de fotogramas por los que se desplaza el título a una velocidad cada vez mayor hasta que el título alcance la velocidad de reproducción.

Suavizar salida Determina el número de fotogramas por los que se desplaza el título a una velocidad cada vez menor hasta que finalice el desplazamiento.

Postdesplazamiento Indica el número de fotogramas que se reproducen después de que finalice el desplazamiento.

Arrastre a la izquierda, Arrastre a la derecha Indica la dirección en que se mueve el desplazamiento.

Ir al principio

Conversión de un título en otro tipo

1. En el panel Titulador, seleccione el cuadro de texto que desea convertir y haga clic en el botón Opciones de desplazamiento/arrastre.
2. Para Tipo de título, especifique el tipo de título que desea y, si es necesario, indique opciones de Temporización.
3. Haga clic en Aceptar.

Efectos y transiciones

Acerca de los efectos

Premiere Pro incluye diversos efectos de audio y vídeo que puede aplicar a clips en el programa de vídeo que utilice. Un efecto puede agregar una característica visual o de audio especial, o proporcionar un atributo poco común. Por ejemplo, un efecto puede alterar la exposición o el color del material de archivo, manipular sonido, distorsionar imágenes o agregar efectos artísticos. También se pueden utilizar efectos para girar y animar un clip o ajustar su tamaño y posición dentro del fotograma. Para controlar la intensidad de un efecto, configure sus valores. También puede animar los controles de la mayoría de efectos con los fotogramas claves en el panel Controles de efectos o en un panel Línea de tiempo.

Puede crear y aplicar ajustes preestablecidos para todos los efectos. Puede animar efectos utilizando fotogramas clave, así como ver información sobre fotogramas clave individuales directamente en un panel Línea de tiempo.

Ir al principio

Efectos fijos

Cada clip que agregue a un panel Línea de tiempo tiene efectos fijos aplicados previamente o integrados. Los efectos fijos controlan las propiedades inherentes de un clip y se muestran en el panel Controles de efectos siempre que se selecciona el clip. Puede ajustar todos los efectos fijos en el panel Controles de efectos. No obstante, el Monitor de programa, a el panel Línea de tiempo y el Mezclador de audio también proporcionan controles que, a menudo, son más fáciles de utilizar. Los efectos fijos son los siguientes:

Movimiento

Incluye propiedades que permiten animar, girar y escalar los clips, ajustar su propiedad antiparpadeo, o componerlos con otros clips. (Para ajustar el efecto Movimiento en el monitor de programa, consulte Ajuste de la posición, escala y giro y Animación del movimiento en el Monitor de programa.)

Opacidad

Permite reducir la opacidad de un clip para su uso en efectos como superposiciones, fundidos y disoluciones.

Reasignación del tiempo

Le permite ralentizar, acelerar o reproducir a la inversa, así como congelar un fotograma en cualquier parte de un clip. Proporciona un control preciso de la aceleración o deceleración de dichos cambios.

Volumen

Controla el volumen de cualquier clip que contiene audio. (Para obtener información sobre el ajuste del efecto Volumen, consulte Ajuste del volumen con fotogramas clave, Ajuste del volumen en Controles de efectos, Definición del volumen de una pista en el Mezclador de audio, Ajuste de la ganancia y el volumen, Normalización de uno o varios clips y Normalización de la pista maestra.)

Los efectos fijos ya están integrados en cada clip, por lo que solo es necesario ajustar sus propiedades para activarlos.

Premiere Pro procesa los efectos fijos después de aplicar efectos estándar al clip. Los efectos estándar se procesan en el orden en que aparecen, de arriba a abajo. Puede cambiar el orden de los efectos estándar arrastrándolos hasta una nueva posición en el panel Controles de efectos, pero no puede reordenar los efectos fijos.

Si desea cambiar el orden de procesamiento de los efectos fijos, utilice los efectos estándar. En lugar del efecto Movimiento, utilice el efecto Transformar. Utilice el efecto Ajuste Alpha en lugar del efecto Opacidad y el efecto Volumen en vez del efecto Volumen fijo. Aunque estos efectos no son idénticos a los efectos fijos, sus propiedades son equivalentes.

Ir al principio

Efectos estándar

Los efectos estándar son efectos adicionales que deben aplicarse primero a un clip para crear el resultado deseado. Puede aplicar cualquier número o combinación de efectos estándar a cualquier clip de una secuencia. Los efectos estándar permiten agregar características especiales o editar el vídeo; por ejemplo, ajustar el tono o recortar los píxeles. Premiere Pro incluye muchos efectos de vídeo y audio, ubicados en el panel Efectos. Es necesario aplicar efectos estándar a un clip y luego ajustarlos en el panel Controles de efectos. Determinados efectos de vídeo permiten la manipulación directa con controles en el monitor de programa. Es posible animar todas las propiedades de los efectos estándar utilizando fotogramas clave y cambiando la forma de los gráficos en el panel Controles de efectos. La suavidad o velocidad de la animación de los efectos se puede afinar mediante el ajuste de la forma de las curvas en el panel Controles de efectos.

Nota: *Los efectos incluidos en la lista del panel Efectos dependen de los archivos de efectos de la subcarpeta de idioma de la carpeta de plugins de Premiere Pro. Puede ampliar el repertorio de efectos si agrega archivos o paquetes de plugins compatibles con Adobe que otros fabricantes tengan disponibles mediante .*

Ir al principio

Efectos basados en pistas y en clips

Todos los efectos de vídeo (tanto efectos fijos como estándar) están *basados en clips*. Modifican clips individuales. Puede aplicar un efecto basado en clips a varios clips al mismo tiempo mediante la creación de una secuencia anidada.

Pueden aplicarse efectos de audio a clips o a pistas. Para aplicar los efectos *basados en pistas* utilice el Mezclador de audio. Si agrega fotogramas clave al efecto, posteriormente puede ajustarlo en el mezclador de audio o un panel Línea de tiempo.

Ir al principio

Plugins de efectos

Además de las docenas de efectos incluidas en Premiere Pro, hay muchos efectos en plugins. Puede comprar plugins de Adobe o de otros fabricantes, o bien adquirirlos de otras aplicaciones compatibles. Por ejemplo, muchos plugins de After Effects y VST se pueden usar en Adobe Premiere Pro. No obstante, Adobe solo admite oficialmente plugins que se instalan con la aplicación.

Cualquier efecto está disponible para Premiere Pro si el archivo del plugin se encuentra en la carpeta de plugins comunes:

- (Windows) \Archivos de programa\Adobe\Common\plugins\ <versión>\MediaCore
- (Mac OS) /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<versión>/MediaCore

La mejor manera de asegurarse de que un plugin y los archivos relacionados se instalan correctamente consiste en utilizar el instalador del plugin.

Cuando abre un proyecto que incluye referencias a efectos no existentes, Premiere Pro lleva a cabo las acciones siguientes:

- indica los efectos que faltan
- marca los efectos como efectos sin conexión
- realiza el procesamiento sin los efectos

Para obtener una lista actual de plugins de terceros, consulte el sitio web de Adobe.

Nota: *Para editar un proyecto con plugins adicionales en más de un equipo, instale los plugins en todos los equipos.*

Ir al principio

Efectos acelerados por GPU

Algunos efectos pueden aprovechar la capacidad de procesamiento de una tarjeta gráfica certificada para acelerar el procesamiento. Esta aceleración de efectos que utiliza la tecnología CUDA es un componente de *Mercury Playback Engine* de alto rendimiento en Premiere Pro.

Para los requisitos del sistema de Premiere Pro, incluida una lista de tarjetas gráficas que están certificadas para proporcionar la aceleración de efectos CUDA en Premiere Pro, consulte el sitio web de Adobe.

Nota: *En Mac OS, las funciones de aceleración de CUDA requieren Mac OS X v10.6.3 o posterior.*

Activación o desactivación de la aceleración de efectos por GPU

1. Seleccione Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales.
2. En la sección Reproducción y procesamiento de vídeo, seleccione el procesador adecuado: Aceleración de GPU de Mercury Playback Engine o Solo software de Mercury Playback Engine.

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro.

- Ajuste Alfa
- 3D básico
- Blanco y negro
- Brillo y Contraste
- Equilibrio de color (RGB)
- Transferencia de color (solo Windows)
- Reemplazo de color
- Cortar
- Sombra paralela
- Pluma de borde
- Ocho puntos de anclaje mate

- Extraer
- Corrección de color rápida
- Cuatro puntos de anclaje mate
- Corrección de gamma
- Anclaje mate (4, 8, 16)
- Desenfoque gaussiano
- Volteado horizontal
- Niveles
- Corrector de luminancia
- Curva de luminancia
- Ruido
- Proc amp
- Curvas RGB
- Corrector de color RGB
- Enfocar
- Dieciséis puntos de anclaje mate
- Corrección de color tridireccional
- Código de tiempo
- Tinción
- Pista mate Clave
- Incrustación ultra
- Limitador de vídeo
- Volteado vertical

- Disolución cruzada
- Pasar a negro
- Pasar a blanco

Lista de efectos acelerados por GPU en Premiere Pro

A continuación se muestra una lista de los efectos y transiciones adicionales que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro.

- Desenfoque direccional
- Desenfoque rápido
- Invertir
- Disolver aditivo
- Disolución de película
- Estabilizador de deformación

Ir al principio

Efectos de alta profundidad de bits

Premiere Pro incluye algunos efectos de vídeo y transiciones que admiten el procesamiento de alta profundidad de bits. Cuando se aplican los efectos a recursos de alta profundidad de bits, como el vídeo de formato v210 y los archivos de Photoshop con 16 bits por canal (bpc), se pueden procesar con píxeles de 32 bpc. El resultado es una mejor resolución de color y degradados de color más uniformes en los recursos que con la opción anterior de píxeles de 8 bits por canal. El nuevo distintivo de 32 bits aparece a la derecha del nombre del efecto en el panel Efectos para cada efecto de alta profundidad de bits.

Para habilitar el procesamiento de alta profundidad de bits para estos efectos, seleccione la opción de procesamiento de vídeo de máxima profundidad de bits en el cuadro de diálogo Secuencia nueva.

Para obtener instrucciones sobre el filtro de efectos en el panel Efectos para que pueda encontrar fácilmente los efectos de alta profundidad de bits. Consulte Filtro de efectos por tipo.

Nota: *Los efectos de 32 bits por canal realizan el procesamiento con este valor únicamente cuando los efectos de la canalización de procesamiento también son efectos habilitados para 32 bits. Si un efecto de 8 bits se sitúa en un secuencia que contiene un efecto de 32 bits, Premiere Pro procesa todos los efectos en la secuencia a 8 bits.*

Aplicación, eliminación, búsqueda y organización de efectos

Ir al principio

Búsqueda y agrupamiento de efectos

En el panel Efectos se puede ver una lista de los efectos estándar, los cuales están organizados en dos bandejas principales: Efectos de vídeo y Efectos de Audio. En cada bandeja, Premiere Pro enumera los efectos por tipo en bandejas anidadas. Por ejemplo, la bandeja Desenfocar y enfocar contiene efectos que desenfocan imágenes, como Desenfoque gaussiano y Desenfoque direccional.

Busque los efectos de audio en las bandejas con el nombre del tipo de clips de audio que admiten: mono, estéreo o 5.1.

También se puede localizar un efecto escribiendo su nombre en el cuadro Contiene.

Para abrir el panel Efectos, elija Ventana > Efectos, o haga clic en la ficha Efectos.

Karl Soule explica los significados de los iconos para los efectos YUV y de 32 bits (32 bpc) en un par de artículos de su blog de Adobe:

- ¿Qué es YUV?
- Procesamiento de color: 8 bits, 10 bits, 32 bits, etc. (en inglés)

Filtro de efectos por tipo

Estos botones aparecen bajo el campo de búsqueda hacia la parte izquierda superior del panel Efectos. Estos botones actúan como filtros para tres tipos de efectos:

- Efectos acelerados (Consulte Efectos acelerados por GPU.)
- Efectos de color de 32 bits (Consulte Efectos de alta profundidad de bits.)
- efectos YUV

Cuando se activa uno de estos botones, solo se muestran los efectos y las transiciones de su tipo en la lista de efectos. Es posible conmutar uno o varios de estos botones para filtrar la lista de efectos para cualquier combinación de atributos.

Nota: *La aceleración está disponible para un efecto acelerado solo cuando hay instalada una tarjeta de vídeo compatible. Si no se instala una tarjeta de vídeo , el botón de filtro Efectos acelerados aún funcionará. El distintivo Efectos acelerados se muestra en un estado deshabilitado para indicar que la aceleración no está disponible.*

Creación de bandejas de efectos favoritos

1. En el panel Efectos, haga clic en el botón Nueva bandeja personalizada , o seleccione Nueva bandeja personalizada en el menú del panel Efectos. Aparecerá una nueva bandeja personalizada en el panel Efectos. Puede cambiarle el nombre.
2. Arrastre efectos a la bandeja personalizada. Se mostrará una copia del efecto en la bandeja personalizada. Puede crear otras bandejas personalizadas, que aparecerán numeradas.
3. Para cambiar el nombre de la bandeja personalizada, haga clic en el nombre existente para seleccionar la carpeta, vuelva a hacer clic en ella para seleccionar el campo de nombre y escriba el nuevo nombre.

Eliminación de una bandeja personalizada

1. En el panel Efectos, seleccione una bandeja personalizada y realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en el botón Eliminar elementos personalizados .
   - Seleccione Eliminar elementos personalizados del menú del panel Efectos.
   - Presione Eliminar.
   - Presione Retroceso.

   Nota: *Puede eliminar bandejas personalizadas únicamente desde el panel Efectos.*
2. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Aplicación de efectos a clips

Puede aplicar un efecto estándar o más a un clip si arrastra los iconos de efecto del panel Efectos a un clip en el panel Línea de tiempo. Si lo prefiere, seleccione el clip y haga doble clic en un efecto del panel Efectos para aplicarlo. Puede aplicar el mismo efecto varias veces, utilizando distintos ajustes cada vez.

Puede aplicar efectos estándar a más de un clip simultáneamente si primero selecciona todos los clips a los que desea aplicarlo.

También puede deshabilitar temporalmente cualquier efecto (el efecto se suprime, pero no se elimina) o puede eliminarlo totalmente.

Para ver y ajustar los efectos para un clip seleccionado, utilice el panel Controles de efectos. Alternativamente, puede ver y ajustar los efectos de un clip en el panel Línea de tiempo si amplía la pista correspondiente y selecciona las opciones de visualización adecuadas.

De forma predeterminada, cuando se aplica un efecto a un clip, el efecto está activo para toda la duración del clip. Sin embargo, puede especificar que un efecto se inicie y se detenga en momentos determinados o que sea más o menos intenso mediante fotogramas clave.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para aplicar uno o más efectos a un único clip, seleccione los efectos y arrástrelos al clip en la Línea de tiempo.
   - Para aplicar uno o más efectos a varios clips, seleccione primero los clips. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en cada uno de los clips relevantes en la línea de tiempo. A continuación, arrastre un efecto o un grupo seleccionado de efectos a cualquiera de los clips seleccionados.
   - Seleccione un clip y, a continuación, haga doble clic en el efecto.

   Para aplicar un efecto de audio, arrastre el efecto hasta un clip de audio o la parte de audio de un clip de vídeo. No es posible aplicar efectos de audio a un clip si está habilitada la opción Mostrar volumen de pista o Mostrar fotogramas clave de pista para

la pista de audio.

Si el clip se selecciona en el panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto directamente al panel Controles de efectos.

2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para mostrar las opciones del efecto y, a continuación, especifique los valores de las opciones.

Ir al principio

Copia y pegado de efectos de clips

Puede copiar y pegar efectos con facilidad de un clip a uno o más clips. Por ejemplo, quizás desea aplicar una corrección de color idéntica a una serie de clips que se hayan filmado en condiciones de iluminación similares. Puede copiar efectos de un clip en una pista de una secuencia y pegarlos en clips de otra pista. No tiene que establecer la pista como destino.

Puede copiar y pegar efectos individuales en el panel Controles de efectos. También puede copiar todos los valores de todos los efectos (incluidos los fotogramas clave de los efectos fijos y estándar) de cualquier clip de una secuencia. Puede pegar estos valores en cualquier otro clip de una secuencia mediante el comando Pegar atributos. Mediante este comando, los efectos intrínsecos al clip de origen (Movimiento, Opacidad, Reasignación del tiempo y Volumen) sustituyen a los de los clips de destino. Todos los efectos restantes (incluidos los fotogramas clave) se agregarán a la lista de efectos que ya se haya aplicado a los clips de destino.

Si el efecto incluye fotogramas clave, estos aparecen en posiciones similares en el clip de destino, empezando al principio del clip. Si el clip de destino es más breve que el de origen, los fotogramas clave se pegan después del punto de salida del clip de destino. Para ver estos fotogramas clave, mueva el punto de salida del clip a un tiempo posterior al de la ubicación del fotograma clave o anule la selección de la opción Sujetar a clip.

Nota: *También se pueden copiar y pegar fotogramas clave de un parámetro de efectos a otro parámetro de efectos compatible. Consulte Copiar y pegar fotogramas clave.*

1. En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el efecto o efectos que desea copiar.
2. (Opcional) Para copiar un efecto, selecciónelo en el panel Controles de efectos. Para copiar varios efectos, selecciónelos presionando Mayús y haciendo clic. Para seleccionar todos los efectos, omita este paso.
3. Seleccione Editar > Copiar.
4. En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip en el que desea pegar el efecto y elija una de las opciones siguientes:
   - Para pegar uno o más efectos, elija Edición > Pegar.
   - Para pegar todos los efectos, elija Edición > Pegar atributos.

Ir al principio

Eliminación de los efectos seleccionados de un clip

1. Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo. Para asegurarse de seleccionar solo un clip, haga clic en un espacio en blanco de la Línea de tiempo y, a continuación, haga clic en el clip. Haga clic en un punto en la regla de tiempo por encima del clip seleccionado para mover el indicador de tiempo actual a dicha ubicación.
2. En el panel Controles de efectos, seleccione el efecto o los efectos que desee quitar. Para seleccionar más de uno, presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los efectos.

   Nota: *No puede quitar los efectos fijos: Movimiento, Opacidad, Reasignación del tiempo o Volumen.*
3. Realice una de las acciones siguientes:

- Presione la tecla Supr o Retroceso.
- Seleccione Eliminar efecto seleccionado del menú del panel Controles de efectos.

Ir al principio

Eliminación de todos los efectos seleccionados de un clip

1. Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo. Para asegurarse de seleccionar solo un clip, haga clic en un espacio en blanco de la Línea de tiempo y, a continuación, haga clic en el clip. Haga clic en un punto en la regla de tiempo por encima del clip seleccionado para mover el indicador de tiempo actual a dicha ubicación.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - En el menú del panel Controles de efectos, seleccione Quitar efectos.
   - Seleccione Clip > Quitar efectos.
   - Haga clic con el botón secundario del ratón en un panel Línea de tiempo y seleccione Quitar efectos.
3. En el cuadro de diálogo Quitar efectos, seleccione los tipos de efectos que desee eliminar y haga clic en Aceptar.

Todos los tipos de efectos aplicados seleccionados se quitan del clip y todos los efectos intrínsecos seleccionados vuelven a sus ajustes predeterminados.

Ir al principio

Habilitación o deshabilitación de efectos en un clip

- Seleccione uno o más efectos en el panel Controles de efectos y realice una de las acciones siguientes:
  - Haga clic en el botón Efecto para deshabilitar los efectos.
  - Haga clic en un botón Efecto vacío para habilitar efectos.
  - Seleccione o cancele la selección del comando Efecto habilitado en el menú del panel Controles de efectos.

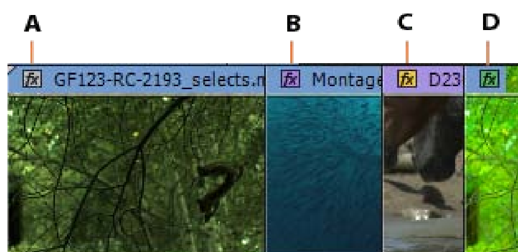
  Puede crear un método abreviado del teclado personalizado para el comando Efecto habilitado. Así se habilitará o deshabilitará un efecto.

Ir al principio

Uso de insignias de efectos

Una insignia de efecto es un icono en la línea de tiempo que permite identificar fácilmente si se ha aplicado un efecto a un clip. Haga clic en el icono de configuración en la línea de tiempo y seleccione Mostrar insignias de efectos para mostrar las insignias en la línea de tiempo.

Premiere Pro ofrece insignias de efectos en distintos colores. Simplemente observando el color de la insignia podrá determinar si se ha aplicado un efecto, si se ha modificado un efecto intrínseco, etc.



A. Insignia de efecto gris **B.** Insignia de efecto violeta **C.** Insignia de efecto amarilla **D.** Insignia de efecto

verde



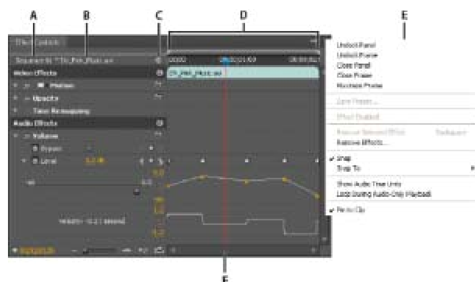
Insignia de efecto subrayada roja

Color de la insignia de efecto	Denota
Gris	No hay ningún efecto aplicado (color predeterminado de la insignia)
Violeta	Efecto no intrínseco aplicado (por ejemplo, corrección de color, desenfoque)
Amarillo	Efecto intrínseco modificado (por ejemplo, la posición, la escala, la opacidad)
Verde	El efecto intrínseco modificado y efecto adicional aplicado
Subrayado rojo	Efecto de clip maestro aplicado

Visualización y ajuste de efectos y fotogramas clave

El panel Controles de efectos muestra todos los efectos aplicados al clip seleccionado actualmente. Los efectos fijos se incluyen en cada clip: los efectos Movimiento, Opacidad y Reasignación del tiempo se muestran en la sección Efectos de vídeo, mientras que el efecto Volumen se muestra en la sección Efectos de audio. El efecto Volumen se incluye únicamente para clips de audio o clips de vídeo con audio vinculado.

Seleccione el espacio de trabajo Efectos para optimizar con rapidez la interfaz para la edición de efectos. Elija Ventana > Espacio de trabajo > Efectos.



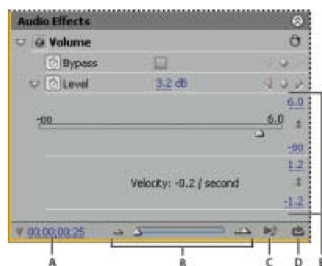
Panel Controles de efectos

***A.** Nombre de la secuencia **B.** Nombre del clip **C.** Botón Mostrar/ocultar vista de línea de tiempo **D.** Vista Línea de tiempo **E.** Menú del panel Controles de efectos **F.** Indicador de tiempo actual*

De forma predeterminada, la vista Línea de tiempo está oculta, pero la puede visualizar haciendo clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo . Si fuera necesario, expanda el panel Controles de efectos para activar el botón.

Puede hacer clic en el triángulo para expandir la propiedad de un efecto y mostrar los gráficos Valor y Velocidad.

Cuando se selecciona un clip en el panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos ajusta automáticamente los niveles del zoom en la vista de la línea de tiempo. Centra los iconos de los puntos de entrada y salida del clip. Anule la selección de Sujetar a clip en el menú del panel Controles de efectos para ver la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida de un clip. El panel Controles de efectos también contiene controles para reproducir clips de audio de forma normal y en bucle. El *área de fotograma clave* está bajo la regla de tiempo. Es el área donde puede definir fotogramas claves para el valor de cada propiedad de efecto en un fotograma concreto.



Panel Controles de efectos

***A.** Tiempo actual **B.** Controles de zoom **C.** Reproducir solo el audio para este clip **D.** Conmutar reproducción de audio en bucle **E.** Valores de efectos*

Ir al principio

Visualización de efectos en el panel Controles de efectos

- En el panel Controles de efectos, realice una de las acciones siguientes:
  - Para ver todos los efectos aplicados a un clip, seleccione el clip en un panel Línea de tiempo.

  Nota: *No es necesario colocar el indicador de tiempo actual sobre un clip para activar el panel Controles de efectos.*

  - Para expandir o contraer encabezados de efectos de vídeo o de audio, haga clic en el botón Mostrar/ocultar en el encabezado. Cuando las flechas apuntan hacia arriba , el encabezado se expande para mostrar todos los efectos de esa sección. Sin embargo, cuando apuntan hacia abajo , el encabezado se contrae.
  - Para expandir o contraer un efecto o sus propiedades, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del encabezado de un efecto, el nombre de un grupo de propiedades o un nombre de propiedad. Cuando se expande el encabezado de un efecto, se revelan las propiedades y los grupos de propiedades asociados a él. Por ejemplo, Corrección de color tridireccional es un encabezado de efecto. Definición de rango tonal es un grupo de propiedades. Umbral de sombra es una propiedad. Al expandir una propiedad individual se muestra un control gráfico, como un regulador o un dial.
  - Para cambiar el orden de efectos, arrastre el nombre de un efecto a una nueva ubicación dentro de la lista. Aparecerá una línea negra mientras arrastra cuando el efecto esté encima o debajo de otro efecto. Cuando libere el ratón, el efecto aparecerá en su nueva posición.

  Nota: *No es posible cambiar el orden de los efectos fijos (Movimiento, Opacidad, Reasignación del tiempo y Volumen).*

  - Para mostrar la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida de un clip, cancele la selección de la opción Sujetar a clip en el menú del panel Controles de efectos. Las áreas de la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida del clip seleccionado se mostrarán en gris. Cuando se selecciona la opción Sujetar a clip, solo se muestra la línea de tiempo entre los puntos de entrada y salida del clip.
  - Para reproducir el audio en el clip seleccionado, haga clic en el botón Reproducir audio . Este control solo está disponible si el clip seleccionado contiene audio.

Ir al principio

Visualización de fotogramas clave para una propiedad de efecto en la Línea de tiempo panel

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave del encabezado de una pista de vídeo o audio y seleccione una de las opciones de fotograma clave del menú Mostrar fotogramas clave.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el clip que tenga las propiedades de fotograma que desee visualizar. Seleccione la opción Mostrar fotogramas clave del clip y, a continuación, elija el efecto que contenga los fotogramas clave que desee visualizar.

Ir al principio

Ajuste o restablecimiento de controles en el panel Controles de efectos

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Para cambiar un valor de propiedad, coloque el puntero sobre el valor subrayado y arrástrelo a la izquierda o la derecha.
  - Haga clic en el valor de la propiedad, introduzca otro valor y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
  - Expanda la propiedad, haciendo clic en el triángulo que hay junto al nombre de la propiedad (si hubiera), y después arrastre el regulador o el control de ángulo (según la propiedad).
  - Para definir un ángulo, arrastre dentro del área de control de ángulos, elimine el texto subrayado o bien, seleccione el texto subrayado e introduzca un valor.

    Una vez haya hecho clic en el control de ángulos, puede arrastrar fuera de él para cambiar rápidamente los valores.

  - Para definir un valor de color con una herramienta Cuentagotas, haga clic en el color deseado en cualquier parte de la pantalla. De forma predeterminada, la herramienta Cuentagotas selecciona un área de un píxel. Si mantiene presionada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y hace clic en una herramienta de cuentagotas, se muestra una muestra con una superficie de 5 x 5 píxeles.
  - Para definir un valor de color con el Selector de color de Adobe, haga clic en la muestra de color, seleccione un color en el cuadro de diálogo Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar.

- Para restablecer las propiedades de un efecto según los ajustes predeterminados, haga clic en el botón Restablecer que aparece junto al efecto. Todas las propiedades que no contienen fotogramas clave se restablecen a sus valores predeterminados. Si una propiedad contiene fotogramas clave, esa propiedad se restablece al valor predeterminado, solo en el tiempo actual. Los fotogramas clave que tienen lugar en el tiempo actual se restablecen a sus valores predeterminados. Si no hay fotogramas clave en el tiempo actual, se crean nuevos fotogramas clave, utilizando los valores predeterminados.

Si accidentalmente hace clic en Restablecer, puede recuperar el trabajo, con Edición > Deshacer.

Adobe también recomienda

Ajustes preestablecidos de efectos

Ir al principio

Ajustes preestablecidos de efectos

En el panel Efectos, la bandeja Ajustes preestablecidos contiene efectos preestablecidos para los efectos más populares. Ahorrará tiempo si utiliza un ajuste preestablecido creado para un fin concreto en lugar de configurar el efecto usted mismo. Por ejemplo, si quiere que un clip se desenfoque con rapidez, puede aplicar el efecto Desenfoque rápido y ajustar sus fotogramas clave de forma manual. En cambio, si utiliza el ajuste preestablecido Desenfoque rápido de entrada, irá más rápido.

Puede personalizar ajustes de efectos individuales y guardarlos como ajustes preestablecidos. A continuación, puede aplicar los ajustes preestablecidos a otros clips de otro proyecto. Al guardar un efecto como ajuste preestablecido, también guarda los fotogramas clave creados para el efecto. Los ajustes preestablecidos de efectos se crean en el panel Controles de efectos y Premiere Pro los almacena en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz. Puede organizarlos dentro de la bandeja Ajustes preestablecidos utilizando las bandejas anidadas. Premiere Pro también incluye diversos ajustes preestablecidos de efectos, que se encuentran en la carpeta Ajustes preestablecidos de la aplicación.

Para ver las propiedades de un ajuste preestablecido de un efecto, seleccione el ajuste preestablecido en el panel Efectos y elija Propiedades preestablecidas en el menú de este panel.

Si aplica un ajuste preestablecido a un clip y dicho ajuste contiene ajustes para un efecto que ya se ha aplicado a ese clip, Premiere Pro modifica el clip, conforme a las siguientes normas:

- Si el ajuste preestablecido del efecto contiene un efecto fijo (Movimiento, Opacidad, Reasignación del tiempo o Volumen), la acción reemplazará los ajustes existentes del efecto.
- Si el ajuste preestablecido del efecto contiene un efecto estándar, este se agregará al final de la lista actual de efectos. No obstante, si arrastra el efecto hasta el panel Controles de efectos, puede colocarlo en cualquier parte de la jerarquía.

Ir al principio

Tutoriales de aprendizaje

Los siguientes tutoriales muestran cómo aplicar efectos a los clips:

- Aplicación de efectos de vídeo
- Aplicación de efectos de audio
- Aplicación de efectos a todas las instancias de un clip

Ir al principio

Creación y almacenamiento de ajustes preestablecidos de efectos

1. En una Línea de tiempo, seleccione el clip que utilice un efecto o más con los ajustes que desee guardar como ajuste preestablecido.
2. En el panel Controles de efectos, seleccione un efecto o más que desee guardar. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los efectos para seleccionar más de uno.
3. Haga clic en el icono del menú del panel en la esquina superior derecha del panel Controles de efecto para abrir el menú del panel.
4. Seleccione Guardar ajustes preestablecidos.
5. En el cuadro de diálogo Guardar ajustes preestablecidos, especifique un nombre para el ajuste preestablecido. Si lo desea, introduzca una descripción.
6. Seleccione uno de los tipos de ajuste preestablecido siguientes. Con estos tipos de ajuste se especifica el modo en que Premiere Pro controlará los fotogramas clave cuando aplique el ajuste preestablecido a un clip de destino.

   Escala Cambia la escala de los fotogramas clave de origen, proporcionalmente a la longitud del clip de destino. Esta acción eliminará los fotogramas clave existentes del clip de origen.

   Anclar con punto de entrada Conserva la distancia original entre el punto de entrada del clip y el primer fotograma clave del efecto. Si el primer fotograma clave está a 1 segundo del punto de entrada del clip de origen, esta opción agrega el fotograma clave a 1 segundo del punto de entrada del clip de destino. Mediante esta opción también se agrega el resto de fotogramas clave relativos a dicha posición, sin escalarlos.

   Anclar con punto de salida Conserva la distancia original entre el punto de salida del clip y el último fotograma clave del efecto. Si el último fotograma clave está a 1 segundo del punto de salida del clip de origen, esta opción agrega el fotograma clave a 1 segundo del punto de salida del clip de destino. Mediante esta opción también se agrega el resto de fotogramas clave relativos a dicha posición, sin escalarlos.
7. Haga clic en Aceptar.

Premiere Pro guarda los efectos seleccionados, incluidos los fotogramas clave, en el nuevo ajuste preestablecido.

Ir al principio

Aplicación de un ajuste preestablecido de efecto

Puede aplicar un ajuste preestablecido de efecto que contenga ajustes para un efecto o más a cualquier clip de una secuencia.

- En el panel Efectos, expanda la bandeja Ajustes preestablecidos y realice una de las acciones siguientes:
  - Arrastre el ajuste preestablecido del efecto hasta el clip en un panel Línea de tiempo.
  - Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y, a continuación, arrastre el ajuste preestablecido del efecto hasta el panel Controles de efectos.

Si arrastra el ajuste preestablecido al clip en un panel de Línea de tiempo, el destino en el que se soltará se determinará de la forma siguiente:

- Si no se ha seleccionado ningún clip en la línea de tiempo, el ajuste preestablecido se aplica al clip en el que se suelta.
- Si en la línea de tiempo hay clips seleccionados, pero el clip donde se suelta el ajuste no

forma parte de la selección, se anula la selección de esos clips. El clip de destino y los elementos de pista vinculados se seleccionan. El ajuste preestablecido se aplica al clip de destino y a los elementos de pista vinculados.

- Si en la línea de tiempo hay clips seleccionados y el clip donde se va a soltar el ajuste es uno de ellos, el ajuste preestablecido se aplica a todos los clips seleccionados. El ajuste preestablecido no afecta a los clips vinculados que no están seleccionados.

Si arrastra el ajuste preestablecido al panel Controles de efectos, el destino en el que se soltará se determinará de la forma siguiente:

Tipo de destino	Resultado
Solo elemento de pista de vídeo	Se omiten los efectos de audio del ajuste preestablecido.
Solo elemento de pista de audio	Se omiten los efectos de vídeo del ajuste preestablecido.
Tanto elementos de pista de audio como de vídeo	Si inserta el ajuste preestablecido en una de las pistas de audio, los efectos de audio se insertan en la posición de destino. Adobe Premiere Pro adjunta los efectos de vídeo al final de la lista de efectos del elemento de pista de vídeo.
Tanto elementos de pista de audio como de vídeo	Si inserta el ajuste preestablecido en la pista de vídeo, los efectos de vídeo se insertan en la posición de destino. Adobe Premiere Pro adjunta los efectos de audio al final de la lista de efectos de cada elemento de pista de audio vinculado.

Ir al principio

Trabajo con bandejas preestablecidas y predeterminadas

Utilice bandejas personalizadas para guardar sus efectos, transiciones y ajustes preestablecidos favoritos en un solo lugar. Puede crear cualquier número de bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas. Como resultado, también puede utilizar las bandejas para reorganizar los efectos, transiciones y ajustes preestablecidos en categorías que sean más intuitivas o más adecuadas para el flujo de trabajo de su proyecto.

Las bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas se crean y guardan en el panel Efectos. Las nuevas bandejas de ajustes preestablecidos residen en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz. Aunque no puede arrastrarlas desde la bandeja Ajustes preestablecidos, puede crearlas y organizarlas en esta bandeja, en cualquier jerarquía. Puede colocar las bandejas personalizadas al principio de la jerarquía en el panel Efectos, o anidarlas dentro de otras bandejas personalizadas.

Nota: *Si ha colocado el mismo elemento en distintas bandejas personalizadas y elimina ese elemento de una de las bandejas, Premiere Pro lo elimina de las bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas, así como de todos los clips a los que afecte dicho elemento.*

1. En el panel Efectos, realice una de las acciones siguientes:
    - Para crear una bandeja personalizada, haga clic en el botón Nueva bandeja personalizada, o seleccione Nueva bandeja personalizada en el menú del panel Efectos.
    - Para crear una bandeja de ajustes preestablecidos, seleccione Nueva bandeja de ajustes preestablecidos en el menú del panel Efectos. Premiere Pro anida cada nueva bandeja de ajustes preestablecidos en la bandeja Ajustes preestablecidos

raíz.

- Para anidar una nueva bandeja de ajustes preestablecidos o personalizada, seleccione la bandeja donde desea colocarla y, a continuación, créela.
- Para cambiar el nombre de una bandeja, selecciónela, haga clic en el nombre de la bandeja y, a continuación, escriba un nuevo nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS). Omita los pasos 2 y 3.
- Para eliminar una bandeja o un elemento de una bandeja, seleccione la bandeja o el elemento y haga clic en el botón Eliminar elementos personalizados en la parte inferior del panel Efectos. Omita los pasos 2 y 3.

2. Busque el efecto, la transición o el ajuste preestablecido que desee almacenar en la bandeja. Es posible que necesite redimensionar el panel para poder ver el elemento y la bandeja.
3. Arrastre el elemento hasta la bandeja. Premiere Pro crea un método abreviado hasta el elemento.

Adobe también recomienda

- Búsqueda y agrupamiento de efectos

Efectos de clip maestro

Ir al principio

Acerca de los efectos de clip maestro

Además de aplicar efectos a los elementos de la pista o los clips de una secuencia, Premiere Pro permite aplicar efectos a clips maestros.

Un clip maestro se puede describir como un clip principal, y todos los clips de la secuencia creados a partir del clip maestro como clips secundarios.

Para decirlo de otra manera, los clips maestros son objetos del panel Proyecto que no sean secuencias, secuencias de origen multicámara y bandejas. Algunos ejemplos de clips maestros son los clips combinados, los subclips y los clips sintéticos (por ejemplo, las capas de ajuste y los colores mate).

Si un proyecto contiene varios elementos vinculados al mismo archivo en disco, cada uno de estos elementos de proyecto es un clip maestro independiente. Es decir, no puede existir una relación entre un objeto principal y un objeto secundario en los elementos del panel Proyecto. La relación principal-secundario se limita a los clips maestros en el proyecto y los clips de secuencia en la Línea de tiempo.

Cuando se aplica un efecto a un clip maestro, el efecto se propaga automáticamente a todos los clips de secuencia (clips secundarios) creados a partir de ese clip maestro.

Ir al principio

Uso de efectos de clip maestro en Premiere Pro

1. En Premiere Pro, se pueden aplicar efectos a un clip maestro arrastrando el efecto desde el panel Efectos al panel Proyecto, al de Monitor de origen o al de Controles de efectos.

   Para aplicar un efecto a varios clips maestros, seleccione los elementos en el panel Proyecto y, a continuación, arrastre el efecto a aplicar hacia los elementos seleccionados.

2. Ajuste los parámetros del efecto con el panel Controles de efectos.

3. Inserte los segmentos de su clip maestro en secuencias. Todos los efectos aplicados al clip maestro se propagan a través de las partes del clip maestro editado en secuencias.

   Nota: *Los efectos llevan a cabo esta acción independientemente de si los efectos se han aplicado antes o después de crear los clips de secuencia del clip maestro.*

Un clip que tiene aplicado un efecto de clip maestro muestra una línea roja debajo del distintivo de efectos. Además, el panel Control de efectos muestra una nueva ficha denominada Maestra que muestra los efectos aplicados.



El distintivo de efectos subrayado rojo indica que el efecto de clip maestro está aplicado al clip

Notas importantes

- El panel Controles de efectos es sensible al enfoque. Es decir, si un clip maestro se carga en el Monitor de origen, y si el Monitor de origen está enfocado, el panel Controles de efectos carga el clip maestro.
- Si hay un clip de secuencia individual seleccionado en la Línea de tiempo y si la Línea de tiempo está enfocada, el panel Controles de efectos carga el elemento de pista seleccionado.
- Para ver o ajustar el efecto del clip maestro de un clip de secuencia, utilice la función Hacer coincidir fotograma. El clip maestro para este clip de secuencia se carga en el Monitor de origen. Al hacer doble clic en un clip de secuencia solo se carga este segmento, no el clip maestro. A continuación, el panel Controles de efectos muestra los efectos del elemento de pista y no los efectos de clip maestro.

Activación o desactivación de efectos de clip maestro en miniaturas

Puede aplicar efectos de clip maestro a un clip para ver una representación más precisa del aspecto visual del clip. Puede definir los efectos en un clip de una miniatura en el panel Proyecto.

Puede utilizar un efecto de transformación en lugar de movimiento/opacidad para un clip maestro.

Se pueden aplicar la mayoría de los efectos de vídeo disponibles en Premiere Pro, a excepción de:

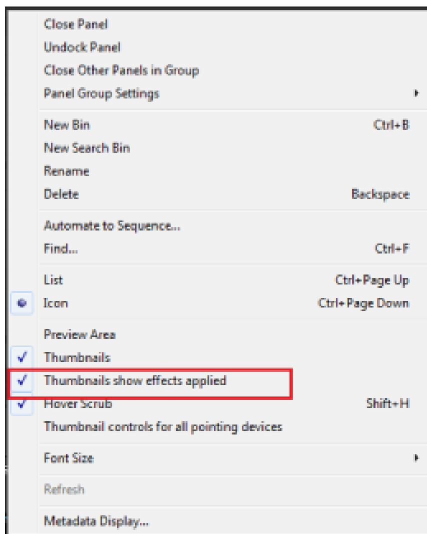
- Efectos intrínsecos: Movimiento, Opacidad, Velocidad
- Efecto Estabilizador de deformación
- Efecto Reparación de obturación de desplazamiento

No se pueden preprocesar los efectos de clip maestro. Evite utilizar efectos de alto consumo porque pueden afectar al rendimiento de la reproducción en el Monitor de origen.

No se pueden aplicar efectos de audio a los clips maestros.

Para mostrar una miniatura con efectos de clip maestro:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón (☰) en el panel Proyecto.
2. En el menú contextual, haga clic en **Miniaturas que muestran los efectos aplicados**. Puede activar o desactivar esta opción cunado sea importante determinar el rendimiento de los clips, por ejemplo:
   - Gran número de miniaturas como iconos en el panel Proyecto, o bien,
   - Muchos efectos de clip maestro en clips



Nota: *Si aplica los efectos de clip maestro a un clip, los efectos se conservan en las exportaciones o en las instancias del clip de una secuencia.*

Configuración de los ajustes de origen en el panel Controles de efectos

Para los archivos de medios RED, ARRI, CinemaDNG, DPX y Sony F65, puede configurar los Ajustes de origen en la ficha Original en el panel Controles de efectos.

Cargue un clip maestro en el monitor de origen y ajuste los parámetros de los ajustes de origen, como el equilibrio de blancos, la saturación y la exposición. Puede guardar los ajustes de origen configurados como un ajuste preestablecido de efecto para aplicar los mismos ajustes fácilmente a otros clips.

También puede copiar los ajustes de origen de un clip a otro o a varios clips. Por ejemplo, puede configurar los ajustes de origen del clip y copiarlos en una selección múltiple de otros elementos del proyecto para aplicarlos.

Ir al principio

Uso de efectos de clip maestro en SpeedGrade

Puede aplicar la gradación de color a clips maestros en SpeedGrade tanto en modo nativo como en modo de Direct Link.

Cuando aplica un efecto o Look a un clip maestro en SpeedGrade, el efecto o el cambio de color se aplica a cada instancia del clip maestro editado en una secuencia. Además, todos los ajustes posteriores que realice al efecto también se propagarán automáticamente a todos los clips de secuencia.

SpeedGrade le permite alternar entre trabajar a nivel del clip y a nivel del clip maestro.

Si aplica un efecto de Lumetri como efecto del clip maestro en Premiere Pro, podrá realizar más ajustes en el mismo en SpeedGrade.

Una vez que haya terminado con la gradación de color, guarde los cambios en SpeedGrade. Se aplicará la misma gradación a cada aspecto del clip maestro editado en distintas secuencias. Además, puede pasar al clip maestro desde cada instancia del mismo que aparezca en distintas secuencias.

Los cambios serán visibles en las secuencias editadas de Premiere Pro cuando vuelva a abrir el proyecto en Premiere Pro. Si los cambios se han aplicado en el modo de Direct Link en SpeedGrade, vuelva a enviar el clip a Premiere Pro con Direct Link.

Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Cuál es la diferencia entre un clip maestro y un clip en el disco?

Cuando se importa un archivo de medios en el disco en el panel Proyecto en Premiere Pro, se crea un clip maestro. Cada instancia de un archivo de medios importada en Premiere Pro es un clip maestro independiente.

Es decir, un proyecto de Premiere Pro puede contener varios y diferentes clips maestros que apuntan al mismo archivo de medios en el disco.

Utilice el comando Mostrar en el explorador (Win) o Mostrar en Finder (Mac) para buscar el archivo de medios en el disco para un clip seleccionado.

¿Cómo se identifica si un clip maestro o un elemento de pista está cargado en el panel Controles de efectos?

A continuación, se ofrecen algunas sugerencias para ayudarle a identificar qué tipo de elemento está cargado:

- **Nombre del clip:** para un elemento de pista, el nombre de secuencia precede al nombre del clip. Para un clip maestro, solo aparece el nombre del clip en el panel Controles de efectos.
- **Encabezado:** para un elemento de pista, en el panel Controles de efectos se muestran encabezados para las secciones Efectos de vídeo y Efectos de audio. Para un clip maestro, no se muestra ningún encabezado.
- **Efectos intrínsecos:** para un elemento de pista con vídeo, en la sección Efectos de vídeo se muestran los efectos Movimiento, Opacidad y Reasignación de tiempo. Para los clips maestros, estos efectos intrínsecos no se muestran.

¿Es posible aplicar a las secuencias los efectos de clip maestro?

No, no se puede aplicar directamente un efecto del clip maestro a una secuencia o a una secuencia multicámara.

¿Cuáles son los tipos de efectos que se pueden aplicar a los clips maestros?

Se pueden aplicar la mayoría de los efectos de vídeo disponibles en Premiere Pro, a excepción de:

- Efectos intrínsecos: Movimiento, Opacidad, Velocidad
- Efecto Estabilizador de deformación
- Efecto Reparación de obturación de desplazamiento
- Los efectos de clip maestro no se pueden procesar previamente. Por lo tanto, evite utilizar efectos que consuman mucho porque puede afectar al rendimiento de la reproducción en el Monitor de origen.

No se pueden aplicar efectos de audio a los clips maestros.

¿Se pueden aplicar ajustes preestablecidos de efectos a un clip maestro?

Sí, se pueden aplicar ajustes preestablecidos de efectos a un clip maestro. Si un ajuste preestablecido incluye los efectos que no se admiten en los clips maestros, se omiten los efectos no admitidos y únicamente se aplican los efectos que sí se admiten.

¿Un clip maestro duplicado heredará los efectos aplicados al clip maestro original?

Al duplicar un clip maestro, o al crear un subclip de un clip maestro, la nueva instancia hereda todos los efectos aplicados al clip maestro original. Sin embargo, posteriormente, no existe ningún vínculo activo entre los dos clips maestros. A continuación, si desea aplicar los mismos cambios en ambos clips maestros, copie los efectos de un clip maestro y péguelos en el otro.

¿Se pueden utilizar las LUT para degradar el color de un clip maestro en SpeedGrade?

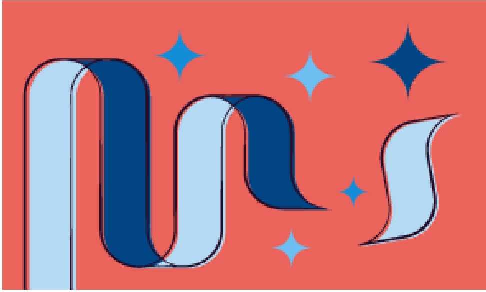
Se puede utilizar una LUT para degradar el color de un clip maestro. Sin embargo, no aplique una gradación de color intensa porque la LUT actúa como un limitador y los clips se saturan si se superan los límites.

¿Cómo trata After Effects los efectos de clip maestro?

Actualmente, After Effects no admite los efectos de clip maestro aplicados a los clips en una secuencia importada de Premiere Pro.

Ir al principio

Tutorial de vídeo



Aplicación de efectos a todas las instancias de un clip

En este tutorial de vídeo de 5 minutos, aprenderá a aplicar un efecto a un clip maestro, cambiarlo y ver cómo los cambios se extienden a todas las instancias del clip.

El tutorial incluye archivos de muestra para que pruebe la función por sí mismo.

Enmascaramiento y seguimiento

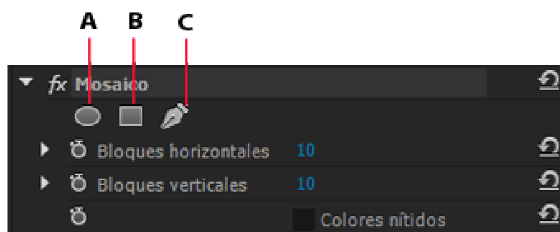
Ir al principio

Enmascaramiento en Premiere Pro

Puede utilizar los potentes flujos de trabajo de enmascaramiento y seguimiento de After Effects directamente desde Premiere Pro.

Las máscaras permiten definir un área específica en un clip que desee desenfocar, cubrir, resaltar, o a la que desee aplicar efectos o una corrección del color.

Puede crear y modificar máscaras de formas diferentes, por ejemplo, una elipse o un rectángulo. O bien, puede dibujar formas de Bezier de estilo libre con la herramienta Pluma.



A. Herramienta de forma de elipse **B.** Herramienta de forma de rectángulo **C.** Herramienta Pluma

Puede aplicar los efectos tanto dentro como fuera del área de máscara. Uno de los usos más comunes del enmascaramiento es desenfocar la cara de una persona para proteger su identidad. Por ejemplo, puede aplicar una máscara a la cara de una persona con un efecto de Desenfoque o de Mosaico.

También puede utilizar el enmascaramiento de formas más creativas como la aplicación de una máscara para corregir un color concreto. Puede usar una selección inversa de enmascaramiento para excluir el área con máscara de las correcciones de color aplicadas al resto del clip. Además, puede agregar múltiples máscaras de forma con distintos efectos en distintas áreas de un clip.

Ir al principio

Creación de una máscara con las herramientas de forma

Premiere Pro proporciona dos herramientas de forma: una herramienta de forma de elipse para crear una máscara circular o elíptica, y una herramienta de forma de rectángulo para crear un cuadrilátero.

1. En la línea de tiempo, seleccione el clip que contenga el área que desea enmascarar.
2. En el panel Efectos, seleccione el efecto que desea aplicar en el área con máscara.

   Por ejemplo, si desea aplicar el efecto Mosaico, seleccione Efectos de vídeo > Estilizar > Mosaico.
3. Para aplicar el efecto seleccionado a un clip, arrastre el icono del efecto desde el panel Efectos al clip en el panel de Línea de tiempo. Si lo prefiere, seleccione el clip y haga doble clic en un efecto del panel Efectos para aplicarlo.

   Puede aplicar el mismo efecto varias veces si utiliza distintos ajustes cada vez.

   Para obtener más información sobre la aplicación de un efecto, consulte ***Aplicación de efectos a clips****.*
4. Haga clic en la herramienta de forma de elipse para crear una máscara con forma elíptica, o haga clic en la herramienta de forma de rectángulo para crear una máscara rectangular.

   La máscara de forma se muestra en el clip que aparece en el Monitor de programa y el efecto se confina al área enmascarada.

Notas importantes

- *Premiere Pro no guarda máscaras como ajustes preestablecidos de efectos.*
- *La función Enmascarar está desactivada para el efecto Estabilizador de deformación. Los controles de forma de la máscara no aparecen para el efecto Estabilizador de deformación en el panel Controles de efectos.*

Ir al principio

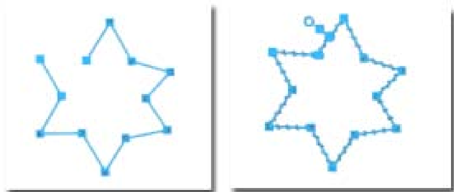
Creación de una forma de estilo libre con la herramienta Pluma

La herramienta Pluma permite dibujar libremente máscaras con formas complejas alrededor de los objetos.

Haga clic en la herramienta Pluma para comenzar a dibujar la máscara. Puede crear muchas formas distintas trazando líneas rectas y segmentos curvos. Para dibujar curvas suaves, puede dibujar segmentos curvos para un trazado Bézier, que ofrecen un mayor control sobre la forma de la máscara.

Dibujo de segmentos de trazado rectos con la herramienta Pluma

El tipo de trazado más sencillo que se puede dibujar con la herramienta Pluma es una línea recta con dos vértices. Si se sigue haciendo clic, se crea un trazado compuesto de segmentos rectilíneos conectados por vértices.



Haga clic con la herramienta Pluma para crear segmentos rectos.

1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Sitúe la herramienta Pluma donde desee que empiece el segmento recto y haga clic para definir el primer vértice (no arrastre el cursor).

   Nota: *El primer segmento que dibuje no se mostrará hasta que haga clic en un*

segundo punto de vértice.

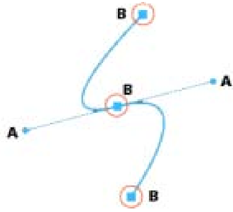
3. Haga clic de nuevo donde desee que termine el segmento (pulse Mayús y haga clic para limitar el ángulo del segmento a un múltiplo de 45°).
4. Continúe haciendo clic para definir vértices para segmentos rectos adicionales.
5. Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer vértice. Cuando esté situada correctamente, aparecerá un pequeño círculo junto al puntero de la herramienta Pluma . Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.

Dibujo de segmentos curvos para un trazado Bezier con la herramienta Pluma

Puede crear un segmento de trazado curvo arrastrando las líneas de dirección con la herramienta Pluma. La longitud y la dirección de las líneas de dirección determinan la forma de la curva.

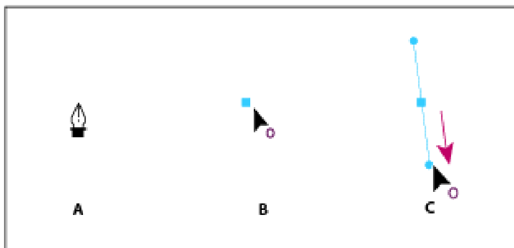
Para crear formas de Bezier, convierta un punto de vértice en una máscara a un punto de Bezier pulsando la tecla Alt mientras coloca el cursor sobre el punto de vértice. El cursor adopta la forma de una “V” invertida . A continuación, haga clic y suelte el puntero.

Los controles de Bézier son controles bidireccionales que permiten modificar la curva del segmento de línea entre el control y el siguiente punto en cualquiera de los lados.



A. Controles de Bézier bidireccionales para controlar la forma de la curva **B.** Puntos de máscara Bézier

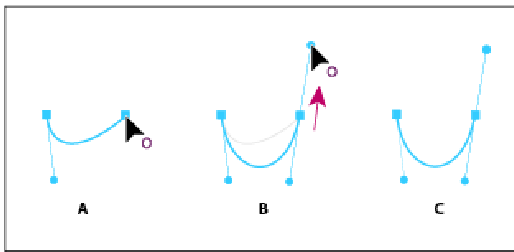
1. Sitúe la herramienta Pluma donde quiera que empiece la curva y mantenga pulsado el botón del ratón. Aparece un vértice y el puntero de la herramienta Pluma se transforma en una punta de flecha.
2. Arrastre para modificar la longitud y la dirección de ambas líneas de dirección de un vértice y, a continuación, suelte el botón del ratón.



Dibujar el primer vértice de un trazado curvo

A. Colocación de la herramienta Pluma **B.** Inicio del arrastre (botón del ratón pulsado) **C.** Arrastre para extender las líneas de dirección

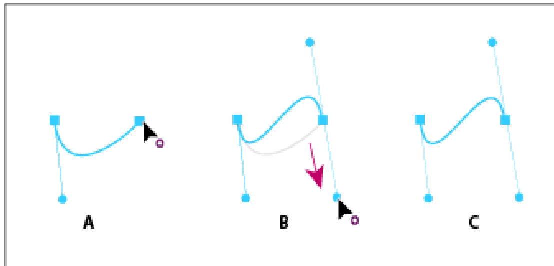
3. Sitúe la herramienta Pluma donde desea que termine el segmento curvo y, a continuación, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Para crear una curva en forma de C, arrastre en la dirección opuesta a la dirección en la que ha arrastrado la línea de dirección anterior y suelte el botón del ratón.



Dibujar el segundo vértice de un trazado curvo

A. Comience a arrastrar **B.** Arrastre en dirección opuesta a la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de C. **C.** Resultado después de soltar el botón del ratón

- Para crear una curva con forma de S, arrastre en la misma dirección que la línea anterior y suelte el botón del ratón.



Dibujo de una curva en forma de S

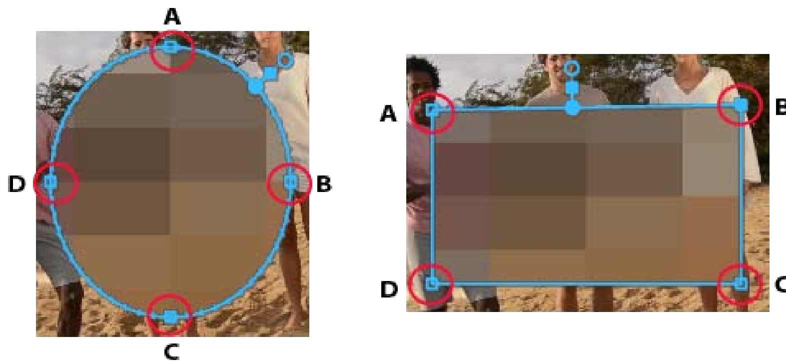
A. Comience a arrastrar **B.** Arrastre en la misma dirección que la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de S. **C.** Resultado después de soltar el botón del ratón

4. Continúe arrastrando la herramienta Pluma desde diferentes ubicaciones para crear una serie de curvas suaves.

Ir al principio

Modificación y desplazamiento de máscaras

Los puntos de vértice en una máscara permiten administrar fácilmente la forma, el tamaño y la rotación de una máscara.



A, B, C, D: vértices para ajustar la forma, el tamaño y la rotación de una máscara

Modificación de la forma, el tamaño y la rotación de una máscara

- Para cambiar la forma de una máscara, arrastre un control de la máscara.
- Para cambiar la forma de una máscara de elipse a un polígono, pulse Alt y haga clic en cualquiera de los vértices de la elipse.
- Para cambiar el tamaño de una máscara, coloque el cursor fuera de un vértice y presione Mayús (el cursor se convierte en una flecha de doble punta↔) y arrastre el cursor mientras pulsa la tecla Mayús.
- Para girar la máscara, coloque el cursor fuera de un vértice (el cursor se convierte en una flecha curva de doble punta) y, a continuación, arrastre. Pulse la tecla Mayús mientras arrastra el cursor para restringir la rotación en incrementos de 22,5 grados.

Desplazamiento, adición o eliminación de un vértice

- Para mover un vértice, arrástrelo con la herramienta Selección. Observe que, al arrastrar una máscara en forma de elipse, la forma de elipse no se mantiene.

- Para añadir un vértice, sitúe el cursor sobre un borde de la máscara mientras presiona la tecla Ctrl (Windows) o Cmd (Mac). El cursor cambia a la forma de una pluma con un signo "+" . Haga clic para añadir el vértice a la forma de la máscara.

- Para eliminar un vértice, sitúe el cursor sobre el punto a eliminar mientras presiona la tecla Ctrl (Windows) o Cmd (Mac). El cursor cambia a la forma de una pluma con un signo de menos . Haga clic para eliminar el vértice seleccionado de la forma de la máscara.

Otros comandos y métodos abreviados de teclado importantes

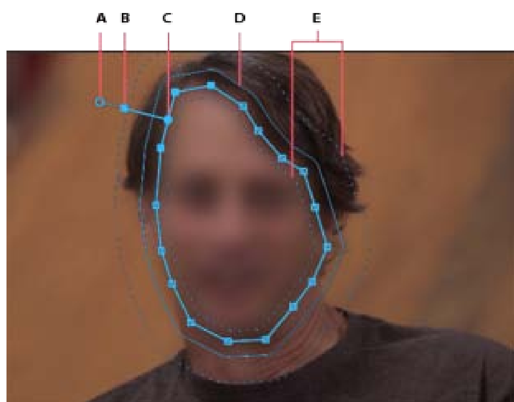
- Utilice las teclas de flecha del teclado para empujar el punto de control seleccionado en una unidad.
- Presione Mayús y utilice las teclas de flecha para desplazar un punto de control seleccionado en cinco unidades.
- Para anular la selección de los puntos de control seleccionados, haga clic fuera de máscara activa.
- Para desactivar la manipulación directa de una máscara, haga clic fuera de la máscara. O bien anule la selección del clip en la secuencia.
- Para eliminar una máscara, selecciónela en el panel Controles de efectos y pulse la tecla Supr del teclado.

Ir al principio

Calado de un borde de máscara o ajuste de la expansión de máscara

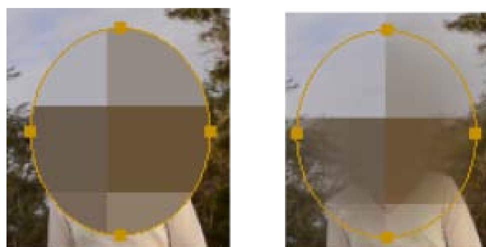
Premiere Pro ofrece controles que permiten ajustar el calado y la expansión de la máscara directamente en el Monitor de programa.

El control de posición de la máscara permite mover el calado y los controles de ampliación al unísono a lo largo del contorno de la máscara. Con el control de posición de la máscara, se pueden colocar los controles de calado y ampliación en una posición adecuada en la máscara.



A. Control de calado para controlar el calado **B.** Control de ampliación para ampliar y contraer la máscara **C.** Control de posición de la máscara para mover controles **D.** Guía de ampliación **E.** Guía de calado

Aplicación de calados de máscara



A. Sin calado **B.** Con el calado aplicado

Suavice los bordes de una forma de máscara mediante el calado. El calado suaviza el borde de selección de la máscara, de forma que se fusiona con el área fuera de la selección y proporciona un resultado visualmente agradable.

El control de calado de máscara permite controlar la cantidad de calado directamente en el contorno de la máscara en el Monitor de programa. Premiere Pro muestra una guía de calado alrededor del contorno de la máscara. La guía de calado se muestra como una línea discontinua.

También se puede especificar un valor de calado de máscara en el panel Control de efectos.

Arrastre el control para alejarlo de la guía de calado y aumentar el calado, o para acercarlo a la guía de calado y reducir el calado.

Ajuste de ampliación de la máscara

La ampliación de la máscara permite expandir o contraer el área de la máscara. La guía de ampliación de la máscara, que se muestra como una línea de color azul sólido en el Monitor de programa, ayuda a expandir o contraer el área de la máscara con precisión.

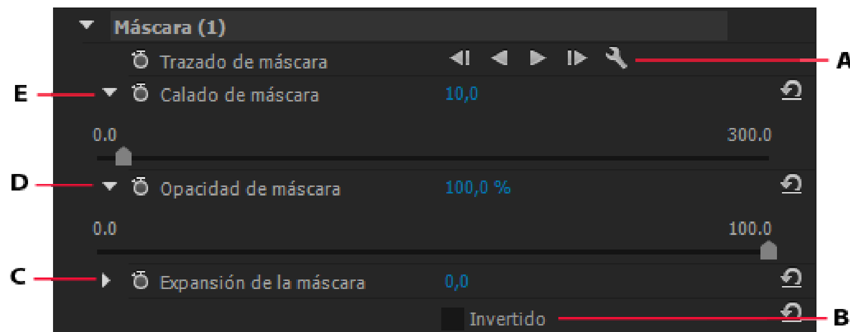
Arrastre el control para alejarlo de la guía de ampliación y ampliar el área de la máscara, o para acercarlo a la guía de ampliación y contraer el área de la máscara.

También puede especificar un valor de expansión de la máscara en el panel Controles de efectos para mover los bordes de la máscara hacia dentro o hacia fuera. Los valores positivos mueven los bordes hacia fuera, mientras que los negativos los desplazan hacia el interior.

Ir al principio

Ajuste de la configuración de la máscara mediante el panel Controles de efectos

Se pueden especificar valores para ajustar una máscara con el panel Controles de efectos. Puede realizar un seguimiento de la máscara, cambiar la opacidad, ampliar la máscara, invertirla o calar sus bordes.



A. Seguir la máscara **B.** Invertir áreas con máscara y sin máscara **C.** Cambiar la expansión de la máscara **D.** Ajuste de la opacidad de máscara **E.** Calar los bordes de la máscara

Ajuste de la opacidad de máscara

Para ajustar la opacidad de una máscara, especifique un valor de Opacidad de máscara. Con el regulador puede controlar la opacidad de la máscara. Con el valor 100, la máscara es opaca y bloquea cualquier área subyacente de la capa. A medida que se reduce la opacidad, el área debajo de la máscara resulta más visible.

Inversión de la selección de máscaras

Seleccione la casilla de verificación Invertir para invertir las áreas con máscara y sin máscara. Puede proteger las áreas que desea dejar tal cual enmascarándolas y seleccionando la casilla de verificación Invertir para aplicar los efectos a las áreas con máscara.



Lumetri Look aplicado en el área sin máscara utilizando la opción para invertir la selección de máscaras

Ir al principio

Copiado y pegado de máscaras

Puede copiar y pegar máscaras fácilmente entre clips o entre efectos.

Copiado y pegado de efectos con máscaras entre clips

Al copiar y pegar un efecto que contiene máscaras, el efecto pegado tiene las mismas máscaras aplicadas.

1. En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el efecto con máscaras.
2. En el panel Controles de efectos, seleccione el efecto que desee copiar.
3. Seleccione Edición > Copiar. O utilice el método abreviado de teclado Ctrl + C (Windows) o Cmd + C (Mac OS).
4. Seleccione otro clip en la Línea de tiempo en el que desee pegar la máscara.
5. Seleccione Edición > Pegar. O utilice el método abreviado de teclado Ctrl + V (Windows) o Cmd + V (Mac OS).

Copiado y pegado de máscaras entre efectos

1. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para ampliar el efecto a fin de mostrar las máscaras aplicadas.
2. Seleccione la máscara para copiar.
3. Seleccione Edición > Copiar. O utilice el método abreviado de teclado Ctrl + C (Windows) o Cmd + C (Mac OS).
4. Seleccione otro efecto en el panel Controles de efectos en el que desea pegar la máscara.
5. Elija Edición > Pegar. O utilice el método abreviado de teclado Ctrl + V (Windows) o Cmd + V (Mac OS).

Nota: *Puede copiar y pegar solo una máscara cada vez.*

Ir al principio

Seguimiento de máscaras en Premiere Pro

Cuando aplica una máscara a un objeto, Premiere Pro puede dejar que la máscara siga automáticamente al objeto mientras se mueve de un fotograma a otro. Por ejemplo, después de desenfocar una cara con una máscara de forma, Premiere Pro puede realizar automáticamente un seguimiento de los movimientos de la cara con máscara de un fotograma a otro mientras la persona se mueve.

Cuando selecciona una máscara, el panel Controles de efectos muestra los controles para seguir la máscara hacia delante o hacia atrás. Puede elegir seguir la máscara de fotograma a fotograma o hasta el final de la secuencia.

Haga clic en el icono de llave inglesa para modificar la forma en que se siguen las máscaras. Puede elegir entre algunas opciones para proporcionar el método de seguimiento más efectivo:

Posición Sigue únicamente la posición de la máscara de un fotograma a otro

Posición y rotación Sigue la posición de la máscara mientras cambia la rotación según sea necesario en cada fotograma

Posición, escala y giro Sigue la posición de la máscara mientras escala y gira automáticamente a medida que se mueve el fotograma

Puede probar todas las opciones para encontrar la que funciona mejor para su clip. Seleccione una de estas opciones y, si no funciona correctamente, deshaga los cambios y pruebe otra.

Para utilizar las funciones de seguimiento más avanzadas disponibles en After Effects, envíe su secuencia a After Effects mediante la función de Dynamic Link. Para obtener más información, consulte Seguimiento de máscara en After Effects.

Ir al principio

Tutorial de vídeo



Desenfoque de una cara en movimiento con máscaras y seguimiento

En este tutorial de vídeo de 5 minutos, aprenderá a aplicar una máscara calada para proteger la identidad de una persona y luego seguir la máscara a medida que se mueve por el fotograma en una escena.

El tutorial incluye archivos de muestra para que pruebe la función por sí mismo.

Estabilización de movimiento con el efecto Estabilizador de deformación

Puede estabilizar el movimiento con el efecto Estabilizador de deformación. Elimina las variaciones provocadas por el movimiento de la cámara, lo que permite transformar material de archivo movido, grabado con un dispositivo de mano, en tomas estables y suaves.

Vídeo: Estabilización de material de archivo movido

*Aprenda a usar el efecto Estabilizador de deformación para estabilizar el material de archivo grabado con un dispositivo de mano. (**Ver, 4 minutos**)*

Ir al principio

Estabilización con el efecto Estabilizador de deformación

Para estabilizar el movimiento con el efecto Estabilizador de deformación, haga lo siguiente:

1. Seleccione el clip que desee estabilizar.
2. En el panel Efectos, elija Distorsionar > Estabilizador de deformación y, a continuación, aplique el efecto haciendo doble clic o arrastrándolo hasta el clip en la línea de tiempo o en el panel Controles de efectos.

   Inmediatamente después de añadir el efecto, se inicia un análisis del clip en segundo plano. Cuando esto ocurre, se muestra en el panel Proyecto una primera advertencia que indica que el análisis se está llevando a cabo. Cuando se termine el análisis, se muestra una segunda advertencia que indica que se está produciendo la estabilización.

   Mientras se llevan a cabo estos pasos, puede trabajar con el material de archivo o en cualquier otra área del proyecto.

Nota: *El efecto Estabilizador de deformación de Premiere Pro requiere que las dimensiones del clip coincidan con los ajustes de la secuencia. Si el clip no coincide con los ajustes de la secuencia, puede anidar el clip y, a continuación, aplicar el efecto Estabilizador de deformación al nido.*

Ir al principio

Ajustes del Estabilizador de deformación

Analizar
No hace falta presionar este botón cuando aplique el Estabilizador de deformación por primera vez, se presionará automáticamente. El botón Analizar permanece desactivado hasta que se produce un cambio. Por ejemplo, si ajusta los puntos de entrada y salida de una capa o si se produce un cambio por encima en el origen de la capa. Haga clic en el botón para volver a analizar el material de archivo.

Nota: *El análisis no tiene en cuenta ningún efecto que se aplique directamente al mismo clip.*

Cancelar Cancela un análisis en curso. Durante el análisis, aparece información de estado junto al botón Cancelar.

Estabilización La configuración de estabilización permite ajustar el proceso de estabilización.

Resultado Controla el resultado deseado del material de archivo (Suavizar movimiento o Sin movimiento).

- **Suavizar movimiento (por defecto):** mantiene el movimiento original de la cámara, pero lo suaviza. Cuando se selecciona, se activa Suavizado para controlar la suavidad del movimiento de la cámara.
- **Sin movimiento:** intenta eliminar todo el movimiento de la cámara en la toma. Cuando se selecciona, la función Recortar menos Suavizar más se desactiva en la sección Avanzadas. Este ajuste se utiliza para material de archivo en el que al menos una parte del sujeto principal se mantiene en el fotograma durante todo el rango que se analiza.

Suavidad Selecciona hasta qué punto se estabiliza el movimiento original de la cámara. Los valores más bajos se acercan más al movimiento original de la cámara, mientras que los valores más altos son más suaves. Los valores por encima de 100 requieren recortar más la imagen. Se activa cuando el Resultado se define en Suavizar movimiento.

Método Especifica la operación más compleja que realiza el Estabilizador de deformación en el material de archivo para estabilizarlo:

- **Posición:** la estabilización se basa solamente en los datos de posición y es el modo más básico para estabilizar el material de archivo.
- **Posición, escala y giro** La estabilización se basa en los datos de posición, escala y giro. Si no hay suficientes áreas de las que realizar el seguimiento, el Estabilizador de deformación selecciona el tipo anterior (Posición).
- **Perspectiva:** usa un tipo de estabilización en el que todo el fotograma se fija en las esquinas. Si no hay suficientes áreas de las que realizar el seguimiento, el Estabilizador de deformación selecciona el tipo anterior (Posición, escala y giro).
- **Deformación de subespació (predeterminado):** trata de deformar varias partes del fotograma de manera diferente para estabilizar el fotograma completo. Si no hay suficientes áreas de las que realizar el seguimiento, el Estabilizador de deformación selecciona el tipo anterior (Perspectiva). El método que se utiliza en un fotograma puede cambiar durante el clip según la exactitud del seguimiento.

Nota: *En ciertos casos, Deformación de subespacio puede producir deformaciones no deseadas y Perspectiva puede provocar distorsiones trapezoidales no deseadas. Puede evitar anomalías si selecciona un método más simple.*

Bordes La configuración de bordes ajusta cómo tratar los bordes (los bordes en movimiento) del material de archivo que se ha estabilizado.

Encuadre Controla cómo aparecerán los bordes en un resultado de estabilización. El encuadre puede definirse en uno de los valores siguientes:

- **Sólo estabilizar**: Muestra todo el fotograma, incluso los bordes en movimiento. Sólo estabilizar muestra todas las tareas realizadas para estabilizar la imagen. Si utiliza Sólo estabilizar, podrá recortar el material de archivo con otros métodos. Si se selecciona, se desactiva la sección Escala automática y la propiedad Recortar menos Suavizar más.
- **Estabilizar, Recortar**: Recorta los bordes en movimiento sin escalarlos. Usar Estabilizar, Recortar es lo mismo que utilizar Estabilizar, Recortar, Escala automática y definir la Escala máxima en 100%. Con esta opción activada, se desactiva la sección Escala automática pero se activa la propiedad Recortar menos Suavizar más.
- **Estabilizar, Recortar, Escala automática (predeterminado)**: Recorta los bordes en movimiento y escala la imagen para llenar el fotograma. La escala automática se controla mediante varias propiedades en la sección Escala automática.
- **Estabilizar, Sintetizar bordes**: Llena el espacio en blanco creado por los bordes en

movimiento con contenido de fotogramas anteriores y posteriores en el tiempo (se controla mediante Rango entrada síntesis en la sección Avanzado). Con esta opción, se desactiva la sección Escala automática y la propiedad Recortar menos Suavizar más.

Nota: *Es posible que aparezcan defectos cuando haya un movimiento en el borde del fotograma que no esté relacionado con el movimiento de la cámara.*

Escala automática Muestra la cantidad actual de escala automática y le permite definir los límites de cantidad de la escala automática. Para activar la Escala automática, defina el encuadre en Estabilizar, Recortar, Escala automática.

- **Escala máxima**: Limita la cantidad máxima que se escalará un clip para su estabilización.
- **Margen seguro para acción**: Cuando no es cero, especifica un borde alrededor de la imagen que no se espera que sea visible. Así pues, la escala automática no intenta llenarlo.

Escala adicional Aumenta el clip con el mismo resultado que utilizar la propiedad Escala en Transformar pero evita un remuestreo adicional de la imagen.

Avanzadas

Análisis detallado Cuando se activa, la próxima fase de análisis realizará trabajo adicional para encontrar elementos de los que realizar el seguimiento. Los datos resultantes (almacenados en el proyecto como parte del efecto) son mucho mayores y más lentos con esta opción activada.

Ondulación de obtur. de desplaz. El estabilizador elimina automáticamente la ondulación asociada con material de archivo de obturador de desplazamiento estabilizado. La opción predeterminada es Reducción automática. Utilice la Reducción mejorada si el material de archivo contiene ondulaciones mayores. Para utilizar cualquiera de estos métodos, defina el Método en Deformación de subespacio o Perspectiva.

Recortar menos <-> Suavizar más Cuando se recorta, controla el equilibrio entre el suavizado y la escala del rectángulo de recorte a medida que se mueve por la imagen estabilizada. Los valores más bajos son más suaves; no obstante, se ve una mayor parte de la imagen. A 100%, el resultado es el mismo que la opción Sólo estabilizar con recorte manual.

Rango de entrada de síntesis (segundos) Lo utiliza el encuadre Estabilizar, Sintetizar bordes y controla hasta qué punto adelante y atrás en el tiempo el proceso de síntesis rellena los píxeles que faltan.

Calado de borde de síntesis Selecciona la cantidad de fundido para las piezas sintetizadas. So lo se activa cuando se utiliza el encuadre Estabilizar, Sintetizar bordes. Utilice el control de fundido para suavizar los bordes en los que los píxeles sintetizados se unen al fotograma original.

Recorte de borde de síntesis Recorta los bordes de cada fotograma antes de combinarlo con otros fotogramas cuando se utiliza la opción de encuadre Estabilizar, Sintetizar bordes. Utilice los controles de recorte para recortar los bordes incorrectos que son habituales en la captura de vídeo analógica o la óptica de baja calidad. De forma predeterminada, los bordes se definen en cero píxeles.

Ocultar advertencia Utilícelo cuando no quiera volver a analizar el material de archivo incluso cuando haya una advertencia que indique que debe volverse a analizar.

Sugerencias de flujo de trabajo del Estabilizador de deformación

1. Aplique el Estabilizador de deformación.
2. Mientras el Estabilizador de deformación analiza su material de archivo, puede ajustar la configuración o trabajar en otra parte de su proyecto.

3. Seleccione Estabilización > Resultado > Sin movimiento si desea eliminar completamente todo el movimiento de la cámara. Seleccione Estabilización > Resultado > Suavizar movimiento si desea incluir parte del movimiento original de la cámara en la toma.

4. Si el resultado es bueno, ya ha acabado la estabilización. Si no, realice una o más de las acciones siguientes:

    - Si el material de archivo está demasiado deformado o distorsionado, cambie el Método a Posición, escala y giro.
    - Si hay distorsiones de ondulación ocasionales y el material de archivo se grabó con una cámara con obturador de desplazamiento, defina Avanzado > Ondulación de obtur. de desplaz. en Reducción mejorada.
    - Compruebe Avanzado > Análisis detallado.

5. Si el resultado es demasiado recortado, reduzca el Suavizado o Recortar menos Suavizar más. Recortar menos Suavizar más responde mejor porque no requiere una fase de reestabilización.

6. Para tener una idea de hasta qué punto funciona el estabilizador, defina el Encuadre en Sólo estabilizar.

Cuando Encuadre se establece en una de las opciones de recorte y el recorte es extremo, aparecerá una advertencia roja con el mensaje siguiente: “Para evitar un recorte extremo, establezca Encuadre en Solo estabilizar o ajuste otros parámetros.”. En esta situación, puede definir el Encuadre en Solo estabilizar o en Estabilizar, Sintetizar bordes. Otras opciones incluyen reducir el valor de Recortar menos Suavizar más o reducir la Suavidad. O bien, si está satisfecho con el resultado, active la opción Ocultar advertencia.

Descripción general de las transiciones: aplicación de transiciones

Ir al principio

Información general

Una transición desplaza una escena de una toma a la siguiente. Por lo general se utiliza un simple corte para desplazarse de toma a toma pero en ocasiones puede hacerse introduciendo y retirando las tomas progresivamente. Premiere Pro ofrece muchas transiciones que pueden aplicarse a la secuencia. Una transición puede ser un efecto sutil de atenuación o un efecto estilizado, como el paso de una página o un movimiento de rotación. Aunque normalmente las transiciones se colocan en una línea de corte entre tomas, también puede aplicarse una transición solamente al principio o al final del clip.

De manera predeterminada, si se pone un clip al lado de otro en un panel Línea de tiempo, se genera un *corte*, en el que el último fotograma de un clip va seguido por el primer fotograma del siguiente. Si desea enfatizar o agregar un efecto especial a un cambio de escena, puede agregar cualquiera de las diversas *transiciones*, como barridos, zoom y disoluciones. Aplique transiciones a la línea de tiempo con el panel Efectos, y edítelas con paneles Línea de tiempo y Controles de efectos.

Las transiciones están disponibles en los contenedores Transiciones de vídeo y Transiciones de audio del panel Efectos. Premiere Pro ofrece varias transiciones: disoluciones, barridos, diapositivas y zooms. Todas esas transiciones se organizan en contenedores por tipo.

Kevin Monahan muestra cómo crear nuevas transiciones basadas en efectos en un artículo del sitio web de Adobe: uso de efectos como transiciones en Adobe Premiere Pro en esta entrada de blog.

Pueden crearse contenedores personalizados para agrupar los efectos de múltiples maneras. (Consulte Trabajo con bandejas.)

Ir al principio

Tutorial de aprendizaje

Aprenda a aplicar transiciones de vídeo y audio básicas a proyectos de Premiere Pro en este tutorial de vídeo.

Ir al principio

Controles de clip y transiciones

En la mayoría de los casos las transiciones no deben tener lugar durante la acción principal de una escena. Es por eso que las transiciones funcionan mejor con *controles*: los fotogramas adicionales más allá de los puntos de entrada y salida configurados para el clip.

El control entre la hora de inicio del medio y el punto de entrada de un clip a veces se llama *cabeza*, mientras que el control entre el punto de salida y la hora de fin del medio suele llamarse *cola*.



Clip con controles

A. Inicio de medio **B.** Control **C.** Punto de entrada **D.** Punto de salida **E.** Control **F.** Fin de medio

En algunos casos es posible que el medio de origen no contenga suficientes fotogramas para los controles del clip. Si se aplica una transición y el control dura demasiado poco para abarcar toda la transición, el sistema avisa de que los fotogramas van a repetirse para cubrir toda la duración. Si decide continuar, la transición aparece en el panel Línea de tiempo con barras de advertencia diagonales.



Transición con fotogramas duplicados

Para obtener los mejores resultados con las transiciones, tome imágenes y capture el medio de origen con controles suficientes que excedan los puntos de entrada y de salida del clip que desea utilizar.

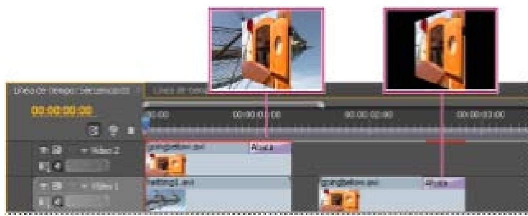
Ir al principio

Transiciones de doble cara y una cara

Las transiciones son normalmente *de doble cara*: combinan el último material de vídeo o de audio del clip antes del corte con el primer material del clip justo después del corte. Sin embargo, puede aplicarse una transición a un clip individual para que afecte solamente al principio o al final del clip. La transición que se aplica a un único clip se llama *de una sola cara*. El clip puede ser inmediatamente adyacente a otro, o bien estar solo en una pista. Solo podrá aplicar transiciones de doble cara cuando el clip antes del corte tenga un control al final y el clip después del corte tenga un control al principio. Para obtener más información, consulte Aplicación de transiciones.

Cuando se utilizan transiciones de una sola cara se tiene más control de la transición del clip. Por ejemplo, se puede crear el efecto de salida del clip utilizando la transición de giro de cubo y hacer que el siguiente clip se desvanezca con disolución de tramado.

Las transiciones de una sola cara aparecen y desaparecen a partir de un estado transparente, no negro. Independientemente de lo que se encuentre debajo de la transición en un panel Línea de tiempo, aparece en la porción transparente de la transición (parte del efecto que mostraría fotogramas del clip adyacente en una transición de doble cara). Si el clip se encuentra en el vídeo 1 o si no tiene clips por debajo, las porciones transparentes aparecen en negro. Si el clip se encuentra en una pista por encima de otro clip, el inferior aparece durante la transición, haciéndole parecer una transición de doble cara.



Transición de una sola cara con clip por debajo (izquierda), comparada con una transición de una sola cara con nada por debajo (derecha)

Para obtener una transición negra entre clips, debe utilizarse la disolución de paso a negro. Esta no desvela ningún clip que se encuentre por debajo sino que siempre se desvanece en negro.

En un panel Línea de tiempo o en un panel Controles de efectos, las transiciones de doble cara presentan una línea en diagonal oscura, mientras que las transiciones de una sola cara aparecen divididas en diagonal con una mitad oscura y la otra clara.



Tipos de transiciones

A. Transición de doble cara con fotogramas duplicados **B.** Transición de doble cara **C.** Transición de una cara

Nota: *Si una transición de doble cara debe repetir fotogramas (en lugar de utilizar fotogramas recortados), el icono de la transición contendrá líneas diagonales adicionales. Las líneas abarcan el área donde ha utilizado los fotogramas repetidos. (Consulte Controles de clip y transiciones.)*

Ir al principio

Aplicación de transiciones

Para colocar una transición entre dos clips (centrada en la línea de corte), los clips deben encontrarse en la misma pista, sin espacio entre ellos. A medida que se arrastra la transición a un panel Línea de tiempo, se puede ajustar la alineación interactivamente. El hecho que los clips tengan o no tengan fotogramas recortados determina cómo se puede alinear la transición al colocarla entre los clips. La forma del puntero cambia para indicar las opciones de alineación a medida que se acerca al corte:

- Si ambos clips contienen fotogramas recortados en el corte, puede centrarse la transición sobre el corte o alinearla en cualquiera de los dos lados para que comience o finalice en el corte.
- Si ninguno de los clips contiene fotogramas recortados, la transición se centra automáticamente sobre el corte y repite fotogramas del primer clip o del segundo clip o de ambos, tal como sea necesario para llenar la duración de la transición. Aparecen barras en diagonal en las transiciones que utilizan fotogramas repetidos.
- Si únicamente el primer clip contiene fotogramas recortados, la transición se ajusta automáticamente al punto de entrada del siguiente clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del primer clip para la transición y no repite fotogramas del segundo clip.
- Si únicamente el segundo clip contiene fotogramas recortados, entonces la transición se ajusta al punto de salida del primer clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del segundo clip para la transición y no repite fotogramas del primer clip.

  La duración predeterminada de una transición, tanto de audio como de vídeo, es de 1 segundo. Si una transición contiene fotogramas recortados, pero no suficientes para

abarcar la duración de la transición, Premiere Pro ajusta la duración para adecuarla a los fotogramas. La duración y la alineación de una transición pueden ajustarse después de colocarla.

Nota: *Los comandos de transición se ejecutan juntos en todos los elementos de pista de audio combinado. Sin embargo, la línea de tiempo de destino debe estar activada para aplicar la transición de audio predeterminada a varias pistas de audio de una vez. El audio de transición deseado debe seleccionarlo el usuario predeterminada, y debe utilizar la Aplicar transición de audio, comando. Si arrastra y coloca la transición, se aplicará a una sola pista de audio.*

Ir al principio

Aplicación de una transición entre dos clips

1. En el panel Efectos, busque la transición que desea aplicar. Tendrá que ampliar el contenedor Transiciones de vídeo y, a continuación, el que contiene la transición que va a utilizar.
2. Para colocar la transición entre dos clips, arrástrela hasta la línea de corte entre los dos clips y suelte el botón del ratón cuando aparezca el icono Centrar en corte .

   Nota: *Al arrastrar por encima de los extremos de los clips en el panel Línea de tiempo, puede ver el área cubierta por la transición delimitada.*
3. Si aparece un cuadro de diálogo con los ajustes de la transición, indique las opciones y haga clic en Aceptar.

Para previsualizar la transición, reproduzca la secuencia o arrastre el indicador de tiempo actual por la transición.

Ir al principio

Aplicación de una transición de una cara

1. En el panel Efectos, busque la transición que desea aplicar. Tendrá que ampliar el contenedor Transiciones de vídeo y, a continuación, el que contiene la transición que va a utilizar.
2. Para situar una transición en un único corte, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre la transición hasta un panel Línea de tiempo. Suelte el ratón cuando vea el icono Terminar en corte o Iniciar en corte.

   Icono Terminar en corte Alinea el final de la transición con el final del primer clip.

   Icono Iniciar en corte Alinea el principio de la transición con el principio del segundo clip.

   Nota: *Al arrastrar por encima de los extremos de los clips en el panel Línea de tiempo, puede ver el área cubierta por la transición delimitada.*

   Para colocar una transición al final de un clip que no esté al lado de otro clip, arrastre la transición y suéltela. No presione Ctrl (Windows) ni Comando (Mac OS) y arrastre la transición. La transición se convierte automáticamente en una de una sola cara.

Para previsualizar la transición, reproduzca la secuencia o arrastre el indicador de tiempo actual por la transición.

Ir al principio

Especificación y aplicación de transiciones predeterminadas

Puede definir una transición de vídeo y una de audio como transiciones predeterminadas y aplicarlas rápidamente entre clips de una secuencia. Un contorno rojo marca los iconos de transición predeterminad en el panel Efectos. Disolución cruzada y Fundido cruzado constante están preconfigurados como transiciones predeterminadas de audio y vídeo.

Si se utiliza otra transición con más frecuencia, puede configurarse como predeterminada. Cuando se modifica el ajuste predeterminado de la transición, se hace para todos los proyectos. El hecho de modificar la transición predeterminada no afecta a las transiciones que ya se hayan aplicado a secuencias.

Si desea aplicar la transición predeterminada a la mayoría de los clips de una secuencia o a todos ellos, considere la utilización del comando Automatizar a secuencia. Automatizar a secuencia coloca la transición predeterminada de vídeo y audio entre todos los clips que agrega. (Consulte Agregación automática de clips a una secuencia.)

Especificar una transición predeterminada

1. Elija Ventana > Efectos y amplíe el contenedor Transiciones de vídeo o Transiciones de audio.
2. Seleccione la transición que desea definir como predeterminada.
3. Haga clic en el botón Menú del panel Efectos, o bien, haga clic con el botón derecho del ratón en la transición.
4. Seleccione Definir seleccionada como transición por defecto.

Configuración de la duración de la transición predeterminada

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Generales (Mac OS).
   - Haga clic en el botón del menú del panel Efectos. Elija Duración de la transición predeterminada.
2. Modifique el valor de la Duración de la transición de vídeo predeterminada o de la Duración de la transición de audio predeterminada, y haga clic en Aceptar.

Agregar la transición predeterminada entre dos clips

Puede aplicar la transición predeterminada a pares de clips adyacentes en una pista o más..

1. Haga clic en una cabecera de pista o más para seleccionar la pista o pistas en las que desea agregar la transición.
2. Coloque el indicador de tiempo actual en el punto de edición en el que coinciden el par o los pares de clips. Para ir hasta un punto de edición, puede hacer clic en los botones Ir al punto de edición siguiente e Ir al punto de edición anterior en el panel Monitor de programa.
3. Elija Secuencia > Aplicar transición de vídeo o Secuencia > Aplicar transición de audio, dependiendo de las pistas de destino.

   Nota: *Puede agregar la transición de vídeo predeterminada entre clips de una pista de vídeo presionando Control + D (Windows) o Comando + D (Mac OS). Puede agregar la transición de audio predeterminada entre dos clips de una pista de audio presionando Control + Mayús + D (Windows) o Comando + Mayús + D (Mac OS).*

Aplicación de las transiciones predeterminadas entre clips seleccionados

Puede aplicar las transiciones predeterminadas de vídeo y audio a cualquier selección de dos o más clips. Las transiciones predeterminadas se aplican a cada punto de edición en el que se toquen dos clips seleccionados. No depende de la posición del indicador de tiempo actual ni de si los clips están en pistas de destino. Las transiciones predeterminadas no se aplicarán allí donde un clip seleccionado toque un clip no seleccionado o no toque ningún clip.

1. En la Línea de tiempo, seleccione dos o más clips. Haga clic en los clips y presione Mayúsculas o dibuje un recuadro sobre ellos para seleccionarlos.
2. Seleccione Secuencia > Aplicar transiciones predeterminadas a la selección.

Ir al principio

Copia y pegado de una transición

Puede copiar cualquier transición en una secuencia y pegarla en cualquier otra línea de corte de una pista del mismo tipo: transiciones de vídeo a pistas de vídeo y transiciones de audio a pistas de audio.

1. Seleccione una transición en una secuencia.
2. Seleccione Edición > Copiar.
3. Mueva el indicador de tiempo actual a la línea de corte en la que desee pegar la transición.
4. Seleccione Edición > Pegar.

- Cuando pegue una transición de doble cara en una ubicación de doble cara, la transición continuará siendo de doble cara.
- Cuando pegue una transición de doble cara en una ubicación de una cara, la transición tendrá solo una cara.
- Cuando pegue una transición de una cara en una ubicación de doble cara, la transición tendrá dos caras.

Ir al principio

Copia y pegado de una transición en varios puntos de edición

Puede añadir una transición con rapidez a varios puntos de edición en la secuencia si copia y pega la transición. Esta función resulta útil si ha cambiado la configuración predeterminada de una transición y desea volver a utilizar la transición modificada.

1. Seleccione una transición en la Línea de tiempo.
2. Seleccione Edición > Copiar, o utilice el método abreviado de teclado Ctrl + C (Win) o Comando + C (Mac).
3. Para seleccionar varios puntos de edición en la secuencia, arrastre un cuadro alrededor de los puntos de edición, o presione la tecla Mayús con cualquier herramienta de recorte.
4. Seleccione Edición > Pegar, o utilice el método abreviado de teclado Ctrl + V (Win) o Comando + V (Mac).

Puntos a destacar:

- Si pega una transición sin seleccionar puntos de edición, las transiciones se pegarán en los puntos de edición del cabezal de reproducción y en sus inmediaciones, sin anular el

direccionamiento de pista.

- Si un punto de edición seleccionado ya tiene una transición y:
  - si la transición pegada no coincide con la existente, se modificará el tipo de transición pero se mantendrá la duración y la alineación de la transición existente. Por ejemplo, al pegar una transición de Disolución cruzada sobre una transición de Pantalla opaca.
  - si la transición pegada es igual que la transición existente, se cambiará la duración y la alineación. Por ejemplo, ambas son transiciones de Disolución cruzada.
- Se conserva la alineación de una transición copiada si se ha establecido en uno de los ajustes preestablecidos, pero no si tiene un valor personalizado.

Ir al principio

Reemplazo de una transición

- Arrastre la nueva transición de vídeo o de audio desde el panel Efectos hasta una transición existente en la secuencia.

  Cuando reemplace una transición, se conservarán la alineación y duración. Sin embargo, se ignorarán los ajustes de la transición anterior y se reemplazarán con los ajustes predeterminados de la transición nueva.

Adobe también recomienda

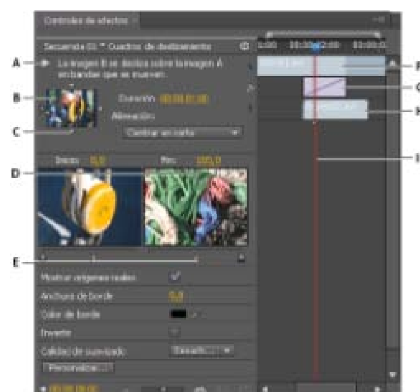
- Cambio de los ajustes de transición

Modificación y personalización de transiciones

Ir al principio

Visualización de transiciones en el panel Controles de efectos

Puede utilizar el panel Controles de efectos para modificar los ajustes de una transición que haya colocado en una secuencia. Los ajustes varían de una transición a otra. En el panel Controles de efecto, los clips adyacentes y la transición se muestran en el formato desplazamiento A/desplazamiento B.



Transición en el panel Controles de efectos

A. Botón Reproducir la transición **B.** Previsualización de la transición **C.** Selector de borde **D.** Previsualizaciones del clip **E.** Deslizadores de inicio y de fin **F.** Clip A (primer clip) **G.** Transición **H.** Clip B (segundo clip) **I.** Indicador de tiempo actual

- Para abrir la transición en el panel Controles de efectos, haga clic en la transición en un panel Línea de tiempo.
- Para mostrar u ocultar la regla de tiempo en el panel Controles de efectos, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo. Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.
- Para reproducir la transición en el panel Controles de efectos, haga clic en el botón Reproducir la transición. Esto no afecta a la supervisión del programa.
- Para ver fotogramas del clip o clips actual(es) en el panel Controles de efectos, seleccione Mostrar orígenes actuales.
- Para ver un fotograma específico de la transición en la previsualización pequeña, haga clic en el botón Reproducir la transición. A continuación, arrastre el indicador de tiempo actual en la regla de tiempo del panel Controles de efectos al fotograma deseado*.*

Nota: No puede utilizar fotogramas clave con las transiciones. Para las transiciones, la vista Línea de tiempo del panel Controles de efectos se utiliza para ajustar su alineación y duración.

Kevin Monahan muestra cómo crear nuevas transiciones basadas en efectos en un artículo del sitio web de Adobe: uso de efectos como transiciones en Adobe Premiere Pro en esta entrada de blog.

Ir al principio

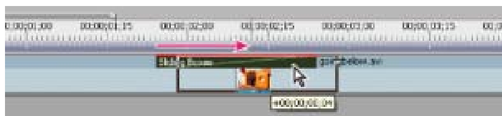
Ajuste de la alineación de transiciones

Se puede modificar la alineación de una transición situada entre dos clips, tanto en un panel Línea de tiempo como en un panel Controles de efectos. Las transiciones no deben estar ni centradas y estrictamente alineadas con el corte. La transición puede arrastrarse para colocarla sobre el corte.

***Nota:** No se puede convertir una transición de doble cara a una de una sola cara. Si se re-alinea una transición de doble cara al principio o al final de un clip, utilizará los controles del clip adyacente.*

Alineación de una transición en un panel Línea de tiempo

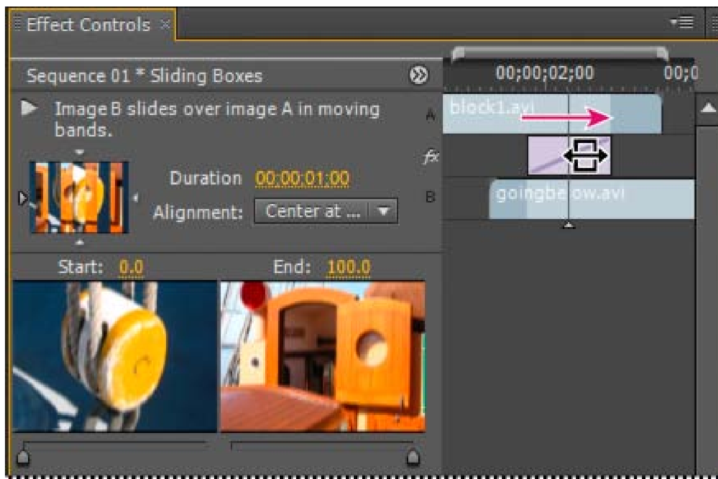
1. Desde un panel Línea de tiempo, aplique un zoom para ver la transición con claridad.
2. Arrastre la transición sobre el corte para cambiar su posición.

   Arrastrar la transición en un panel Línea de tiempo para cambiar su posición

Alineación de una transición con el panel Controles de efectos

1. Haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. Si no puede ver la regla de tiempo de Controles de efectos, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo del panel Controles de efectos. Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.
3. En la regla de tiempo de Controles de efectos, coloque el puntero sobre el centro de la transición hasta que aparezca el icono Deslizar transición ; a continuación, arrastre la transición. Para llevar a cabo un mayor control, aumente la regla de tiempo.
   - Para centrar la transición en la línea de corte, haga doble clic en la transición en el panel Controles de efectos y seleccione Centrar en corte.
   - Para colocar toda la transición en el clip anterior al punto de edición, arrastre la transición a la izquierda para alinear su fin con el punto de edición. Si lo prefiere, haga doble clic en la transición en el panel Controles de efectos y seleccione Terminar en corte.
   - Para colocar toda la transición en el clip siguiente al punto de edición, arrastre la transición a la derecha para alinear su principio con el punto de edición. Si lo prefiere, haga doble clic en la transición en el panel Controles de efectos y seleccione Iniciar en corte.
   - Para colocar porciones desiguales de la transición en cada clip, arrastre la transición ligeramente hacia la derecha o la izquierda. Para llevar a cabo un mayor control, aplique un zoom a la regla de tiempo.



Arrastrar la transición a la regla de tiempo Controles de efectos

También se puede elegir una opción del menú Alineación, en el panel Controles de efectos. Aparece Personalizar inicio como opción del campo Alineación, solo cuando se arrastra la transición a una ubicación personalizada sobre el corte.

Ir al principio

Movimiento de corte y transición a la vez

Se puede ajustar la ubicación del corte en el panel Controles de efectos. Al mover la línea de corte se modifican los puntos de entrada y salida de los clips, aunque ello no afecta a la longitud de la película. A medida que desplaza el corte, la transición se mueve con él.

Nota: *El corte no puede desplazarse más allá del final de un clip. Si ninguno de los clips tiene fotogramas recortados que se extiendan más allá del corte, no podrá cambiar la posición del corte.*

1. Haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. Si no puede ver la regla de tiempo de Controles de efectos, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo del panel Controles de efectos. Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.
3. En la regla de tiempo Controles de efectos, coloque el puntero sobre la transición, en la línea vertical delgada que marca el corte. El puntero cambia del icono Deslizar transición al icono Editar rizo.
4. Arrastre el corte como desee. (El corte no puede desplazarse más allá de cualquier final del clip).

Ir al principio

Modificación de la duración de la transición

La duración de la transición puede editarse en un panel Línea de tiempo o en el panel Controles de efectos. La duración predeterminada de las transiciones está definida inicialmente en 1 segundo.

Para aumentar la duración de una transición, es necesario que uno o ambos clips tengan suficientes fotogramas recortados para que quepa una transición más larga. (Consulte Controles de clip y transiciones.)

Modificación de la duración de la transición en un panel Línea de tiempo

- En un panel Línea de tiempo, coloque el puntero sobre el final de la transición hasta que aparezca el icono Recortar punto de entrada o Recortar punto de salida , y arrastre.

Modificación de la duración de transición en el panel Controles de efecto

1. Haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - En la regla de tiempo Controles de efectos, coloque el puntero sobre la transición hasta que aparezcan el icono Recortar punto de entrada o Recortar punto de salida y arrastre. (Si no puede ver la regla de tiempo de Controles de efectos, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo del panel Controles de efectos. Si es necesario, amplíe el panel para que el botón esté visible y activo.)
   - Arrastre el valor de Duración, o selecciónelo y escriba uno nuevo. El cambio de la transición depende de la opción de alineación seleccionada:

Centrar en corte o Personalizar inicio Los puntos de inicio y final de la transición se mueven de igual modo pero en direcciones opuestas.

Iniciar en corte Solo se mueve el final de la transición.

Terminar en corte Solo se mueve el principio de la transición.

Definición de la duración predeterminada para las transiciones

Si se modifica el valor predeterminado, el nuevo ajuste no afecta a las transiciones que ya se han colocado.

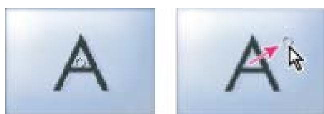
1. Elija Edición > Preferencias > General.
2. Cambie el valor de duración predeterminada de transición de vídeo o duración predeterminada de transición de audio y, después, haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Cambio de la posición del centro de una transición

Algunas transiciones, como Iris circular, están colocadas alrededor de un centro. Cuando el centro de una transición puede cambiarse de posición, arrastre un pequeño círculo en el área de previsualización A del panel Controles de efectos.

1. Haga clic en la transición en un panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
2. En el área de previsualización A del panel Controles de efectos, arrastre el círculo pequeño para cambiar la posición del centro de la transición. (No todas las transiciones tienen un punto central ajustable.)



Centro predeterminado (izquierda) y centro en otra posición (derecha)

Ir al principio

Cambio de los ajustes de transición

1. En un panel Línea de tiempo, haga clic en una transición para seleccionarla.
2. En el panel Controles de efectos, configure:

Selectores de borde Modifique la orientación o la dirección de la transición. Haga clic en la flecha del selector de borde de la miniatura de la transición. Por ejemplo, la transición Pantalla opaca se puede orientar en vertical o en horizontal. Una transición no tiene selectores de borde si tiene una orientación o si esta no es de aplicación.

Deslizadores de inicio y de fin Definen el porcentaje de la transición que está completa al principio y al final de la misma. Mantenga pulsada la tecla Mayús para desplazar los deslizadores de inicio y de fin al mismo tiempo.

Mostrar orígenes reales Muestra los fotogramas de inicio y de fin de los clips.

Anchura de borde Ajusta la anchura del borde opcional en la transición. El borde predeterminado es Ninguno. Algunas transiciones carecen de bordes.

Color de borde Especifica el color del borde de la transición. Haga doble clic en la muestra de color o utilice el cuentagotas para elegir el color.

Invertir Reproduce la transición hacia atrás. Por ejemplo, la transición Barrido de reloj se reproduce en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Calidad de suavizado Ajusta la suavidad de los bordes de la transición.

Personalizado Permite cambiar ajustes específicos de la transición. La mayoría de las transiciones no tienen ajustes personalizados.

Ir al principio

Tutorial de aprendizaje

Aprenda a alargar o acortar transiciones y modificar las transiciones de otras formas con este tutorial de vídeo.

Cambio de la duración y velocidad de los clips

Ir al principio

Velocidad y duración

- ¿Qué es velocidad?
- ¿Qué es duración?
- ¿Por qué debería cambiar la velocidad y la duración de los clips?
- ¿Si se cambia la velocidad, afectará a la duración?
- ¿Cómo puedo ver la duración total de los clips seleccionados?

Ir al principio

Cambio de la velocidad y duración de un clip o más

Puede cambiar la velocidad y duración de uno o más clips a la vez. Premiere Pro ofrece varias formas de modificar la velocidad y la duración de los clips. Puede utilizar el comando Velocidad/duración, la herramienta Ampliar velocidad o la función Reasignación de tiempo.

Nota*: Solo puede aplicar el flujo óptico desde la línea de tiempo o el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, pero no desde el panel Proyecto.*

Uso del comando Velocidad/duración

1. En un panel de Línea de tiempo o Proyecto, seleccione uno o más clips. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los clips para seleccionar un grupo de clips no contiguos en el panel Proyecto.

2. Seleccione Clip > Velocidad/duración o haga clic con el botón derecho en un clip seleccionado y seleccione Velocidad/duración.

   Nota: *Se pueden aplicar cambios de velocidad o duración a nivel de clip de proyecto o a nivel de clip de secuencia. Los cambios realizados en el nivel del proyecto se respetarán al añadir nuevas instancias en una secuencia. Sin embargo, esta acción es diferente de los efectos de clip maestro, porque los cambios de velocidad o duración no se copiarán en las instancias existentes de ese clip en sus secuencias.*

Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para cambiar la duración sin cambiar la velocidad de los clips seleccionados, haga clic en el botón de asociación para que muestre un vínculo roto. Al anular la asociación también puede modificar la velocidad sin cambiar la duración.
- Para reproducir los clips al revés, seleccione Invertir velocidad.
- Para conservar el audio en el tono actual durante los cambios de velocidad y duración, seleccione Mantener tono de audio.
- Para que los clips contiguos a los clips que se han modificado sigan estando adyacentes, haga clic en Edición de rizo, desplazando clips de arrastre.
- Seleccione una opción de interpolación de tiempo para los cambios de velocidad: Muestreo de fotogramas, Fusión de fotogramas o Flujo óptico. (Para obtener más información sobre estas opciones, consulte las secciones siguientes tituladas Interpolación de tiempo mediante Flujo óptico y Fusión de fotogramas)

3. Haga clic en Aceptar.

Los clips con cambios en la velocidad se indican como un porcentaje de la velocidad original.

Uso de la herramienta Ampliar velocidad

La herramienta Ampliar velocidad proporciona un método rápido para cambiar la duración de un clip en la línea de tiempo a la vez que cambia la velocidad del clip para ajustarla a la duración.

Por ejemplo, es posible que tenga un hueco en la secuencia con una longitud específica y que desee rellenarlo con de medios cuya velocidad se haya modificado. Puede que no le importe la velocidad de fotogramas del vídeo, pero que tenga que asegurarse de que llene el hueco, independientemente de la velocidad. La opción Ampliar velocidad elimina las conjeturas, ya que permite ampliar o comprimir la velocidad en el porcentaje necesario.

Puede cambiar la velocidad de un clip para ajustarla a la duración con la herramienta Ampliar velocidad en Premiere Pro. Seleccione la herramienta Ampliar velocidad y arrastre cualquier borde de un clip en un panel Línea de tiempo.

Consulte este tutorial de vídeo de Andrew Devis sobre las herramientas Cuchilla y Ampliar velocidad.

Uso de la reasignación del tiempo

Puede modificar la velocidad de la parte de vídeo de un clip. Utilice la Reasignación del tiempo para crear efectos de cámara lenta y cámara rápida en un solo clip.

1. En la cabecera de pista de la pista de vídeo que contiene el clip deseado, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave. Si no está seleccionado, elija Mostrar fotogramas clave.
2. Haga clic en el triángulo del menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el triángulo de menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Si tiene dificultades para verlo, aplique el zoom para que haya suficiente espacio en el clip para visualizarlo.)

   En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip.
3. Arrastre la goma elástica hacia arriba o hacia abajo para aumentar o disminuir la velocidad del clip. Aparecerá información sobre herramientas que mostrará el cambio de velocidad como un porcentaje con respecto a la velocidad original.

La velocidad de reproducción de la parte de vídeo del clip cambia y su duración se amplía o contrae en función de si su velocidad aumenta o disminuye. La parte de audio del clip no sufre ninguna modificación por parte de Reasignación del tiempo, aunque permanece vinculada a la parte de vídeo.

Nota: *Cuando reduce la velocidad de un clip de una secuencia para alargarlo, este no sobrescribe el clip adyacente. En lugar de ello, el clip se expande hasta tocar el borde del clip adyacente. Adobe Premiere Pro empuja los fotogramas restantes hacia la cola del clip alargado. Para recuperar estos fotogramas, deje un espacio tras el clip y recorte su borde derecho para verlos.*

Franklin McMahon ofrece un tutorial de vídeo que muestra la reasignación de tiempo en el sitio web Layers Magazine.

Variación de los cambios de velocidad o duración con la Reasignación de tiempo

Puede acelerar, ralentizar, reproducir hacia atrás o congelar porciones de vídeo de un clip utilizando el efecto Reasignación de tiempo. Mediante fotogramas clave de velocidad, puede modificar la velocidad varias veces dentro del mismo clip. Imaginemos, por ejemplo, el clip de alguien andando. Puede visualizarlo avanzando rápidamente, aminorando la marcha repentinamente, deteniéndose a medio paso e, incluso, caminando hacia atrás, antes de continuar con la marcha hacia adelante. A diferencia de Velocidad/duración del clip, que aplica una velocidad constante a lo largo de todo el clip, Reasignación del tiempo permite variar la velocidad. Además, puede suavizar la entrada o la salida de los cambios de velocidad.

Solo puede aplicar la reasignación de tiempo a copias de clips en un panel Línea de tiempo, pero no a clips maestros.

Al variar la velocidad de un clip con audio y vídeo vinculados, el audio sigue vinculado al vídeo, pero lo hace a una velocidad del 100%. El audio deja de estar sincronizado con el vídeo.

Para crear cambios de velocidad variables, aplique fotogramas clave de velocidad. Los fotogramas clave de velocidad se pueden aplicar en el panel Controles de efectos o en un clip en el panel Línea de tiempo. Aplicar fotogramas clave de velocidad en una ubicación es parecido a utilizar fotogramas clave en Movimiento, Opacidad o cualquier otro efecto de fotograma clave, pero con una diferencia importante: un fotograma clave de velocidad puede dividirse para crear una transición entre dos velocidades de reproducción diferentes. Al aplicarlo por primera vez a un elemento de pista, cualquier cambio de velocidad de reproducción en cualquier parte del fotograma clave de velocidad aparecerá de forma instantánea en ese fotograma. Cuando se arrastra el fotograma clave y se extiende a lo largo de un fotograma, las mitades forman una transición de cambio de velocidad. Aquí, puede aplicar curvas lineales o suaves para facilitar la entrada o salida del cambio entre velocidades de reproducción.



El material de archivo se muestra a velocidad constante en una dirección.



La reasignación de tiempo distorsiona el tiempo del rango de fotogramas del clip.

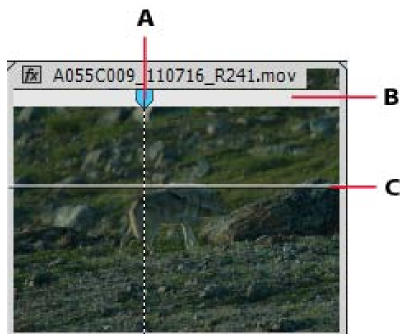
Nota: Es mejor aplicar los controles de reasignación de tiempo a un clip en su propia pista de vídeo o al menos a uno que no esté seguido por otros. Si ralentiza cualquier parte de un clip, la duración del clip aumentará. Si otro clip sigue inmediatamente al clip prolongado en la pista de vídeo, el clip prolongado se recorta automáticamente cuando el segundo clip empieza. Para recuperar los fotogramas recortados de un clip prolongado, haga clic en la herramienta Seleccionar pista y, a continuación, presione la tecla Mayús y arrastre el segundo clip hacia la derecha para dejar espacio. Todos los clips situados a la derecha se desplazan hacia la derecha. Haga clic en la herramienta Selección y, a continuación, arrastre el borde derecho del clip prolongado a la derecha para dejar al descubierto sus fotogramas recortados.

Variación del cambio de velocidad de un clip

1. En un panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación de tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Quizá tenga que aplicar el zoom para que haya espacio suficiente en el clip para visualizarlo).

   En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en al menos un punto de la goma elástica para definir un fotograma clave. Los fotogramas clave de velocidad aparecen cerca de la parte superior del clip, encima de la goma elástica en la pista blanca de control de velocidad. Los fotogramas clave de velocidad se pueden dividir por la mitad para que actúen como dos fotogramas clave que marcan el inicio y el fin de un cambio en la transición de velocidad. En la goma elástica, en medio del cambio en la transición de velocidad, también aparecen controles de ajuste.



A. Fotograma clave de velocidad **B.** Pista blanca de control de velocidad **C.** Goma elástica

3. Realice una de las acciones siguientes:

   - Arrastre hacia arriba o hacia abajo la goma elástica en uno de los lados del fotograma clave de velocidad para aumentar o disminuir la velocidad de reproducción de esa parte. (Opcional) Presione Mayús mientras arrastra para limitar los valores de cambio de velocidad en incrementos del 5%.
   - Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el fotograma clave de velocidad a la izquierda o la derecha para cambiar la velocidad de la parte a la izquierda del fotograma clave de velocidad.

   Cambiarán tanto la velocidad como la duración del segmento. Aumentar la velocidad de un clip hace que el segmento sea más corto y disminuirla lo hace más largo.

4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad, arrastre la mitad derecha del fotograma clave de velocidad hacia la derecha, o bien la mitad izquierda hacia la izquierda.

5. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración del cambio de velocidad, arrastre

alguno de los controles del control de curva.

El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.

6. (Opcional) Para recuperar un cambio de velocidad de la transición, seleccione la mitad no deseada del fotograma clave de velocidad y presione la tecla Supr.

Nota: *Los valores de velocidad para el efecto Reasignación del tiempo se muestran en el panel Controles de efectos a modo de referencia. No puede editar estos valores directamente aquí.*

Desplazar un fotograma clave de velocidad sin dividir

- En una Línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic en el fotograma clave de velocidad sin dividir, y arrástrelo hasta su nueva posición.

Desplazar un fotograma clave de velocidad dividido

- En el área blanca de pista de control del clip, arrastre el área sombreada de la transición de velocidad hasta su nueva posición.

Reproducción de un clip hacia atrás y después hacia adelante

1. En el panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Amplíe la visualización, si fuera necesario, para crear espacio en el clip para mostrar el menú.)

   En el centro del clip aparece una goma elástica horizontal que controla la velocidad del clip. El clip está sombreado con colores de contraste por encima y por debajo del 100% de la demarcación de velocidad. Aparecerá una pista blanca de control de velocidad en la parte superior del clip, justo debajo de la barra del título del clip.

2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad .

3. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra un fotograma clave de velocidad (las dos mitades) al punto donde quiere que finalice el movimiento hacia atrás. Una información sobre herramientas muestra la velocidad como un porcentaje negativo con respecto a la velocidad original. El panel Monitor de programa muestra dos paneles: el fotograma estático en el que ha iniciado el arrastre y un fotograma de actualización dinámica al que regresa la reproducción invertida antes de cambiar a la velocidad de avance. Cuando suelta el botón del ratón para finalizar la operación de arrastre, se añade un segmento adicional para la parte de reproducción de avance. El segmento nuevo tiene la misma duración que el segmento que ha creado. Se añade un fotograma clave de velocidad adicional al final del segundo segmento. Aparecen corchetes de ángulo hacia la izquierda en la pista de control de velocidad que indican la sección del clip que se reproduce hacia atrás.

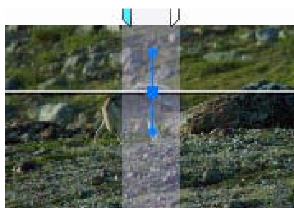
   El segmento se reproduce hacia atrás a velocidad rápida desde el primer fotograma clave hasta el segundo. A continuación, se reproduce hacia adelante a velocidad rápida del segundo fotograma clave al tercero. Finalmente, vuelve al fotograma donde se inició el movimiento hacia atrás. Este efecto se denomina *palíndromo inverso*.

   Se puede crear un segmento que se reproduce hacia atrás y que no vuelve a la reproducción de avance. Utilice las herramientas Cuchillo o Recorte para eliminar el segmento del clip con la sección de reproducción de avance.

4. (Opcional) Puede crear una transición de velocidad para cualquier parte del cambio de dirección. Arrastre la mitad derecha de un fotograma clave de velocidad hacia la derecha o la mitad izquierda hacia la izquierda.

Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas. En el área gris aparece un control de curva azul.

***Nota:** Si el control de la curva azul no aparece, haga clic en el área gris.*



Control de curva azul en el área gris entre las mitades de un fotograma clave de velocidad

5. (Opcional) Para modificar la aceleración o deceleración de cualquier parte del cambio de dirección, arrastre alguno de los controles del control de curva.

   El cambio de velocidad suavizará la entrada o la salida según la curvatura de la pendiente de velocidad.

Eliminación del efecto Reasignación de tiempo

El efecto Reasignación del tiempo no se puede conmutar de la misma forma que otros efectos. Cuando se activan y desactivan los efectos de reasignación del tiempo, la duración de la instancia del clip en la línea de tiempo cambia. Efectivamente, la reasignación del tiempo lleva a cabo una modificación. No obstante, puede utilizar el control Conmutar animación en el panel Controles de efectos.

1. Haga clic en la ficha Controles de efectos para que el panel se vuelva activo.
2. Haga clic en el triángulo situado junto a Reasignación del tiempo para abrirlo.
3. Haga clic en el botón Conmutar animación situado junto a la palabra Velocidad para ajustarlo a la posición de desactivación.

   Esta acción elimina cualquier fotograma clave de velocidad existente y deshabilita Reasignación del tiempo para el clip seleccionado.

***Nota:** Para activar de nuevo la opción Reasignación del tiempo, haga clic en el botón Conmutar animación en la posición de activación. No puede utilizar Reasignación del tiempo con este botón en la posición de desactivación.*

Ir al principio

Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En Duración predeterminada de imagen fija, especifique el número de fotogramas que desea como duración predeterminada para una imagen fija.

   ***Nota:** Los cambios en la duración predeterminada de las imágenes fijas no alteran la duración de las imágenes fijas que ya forman parte de una secuencia o que ya se han importado. Para obtener una duración diferente para las imágenes, tendrá que volver a importar las imágenes tras cambiar la duración predeterminada.*

Ir al principio

Opción Flujo óptico para la reasignación de tiempo y velocidad/duración

La función Flujo óptico en Premiere Pro utiliza el análisis de fotogramas y la estimación de movimiento de píxeles para crear fotogramas de vídeo nuevos, lo que resulta en cambios de velocidad, reasignación de tiempo y conversión de velocidad de fotogramas más uniformes.

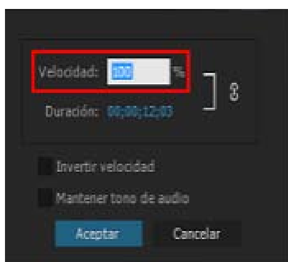
La opción de flujo óptico en el menú Interpolación de tiempo (Clip > Opciones de vídeo > Interpolación de tiempo> Flujo óptico) permite interpolar los fotogramas que faltan para la reasignación de tiempo y produce un efecto de cámara lenta más efectivo y uniforme en comparación con el material de archivo grabado con métodos convencionales.

Puesto que la biblioteca de flujo óptico no admite la reproducción en tiempo real, en contraste con la función Combinación de fotogramas, Premiere Pro solo utiliza la función Flujo óptico para la reasignación de tiempo de procesamientos de alta calidad. Para el procesamiento de baja calidad o en borrador, se utiliza la interpolación de muestreo de fotograma, que es más rápida, incluso cuando está activado el flujo óptico. Deberá procesar la secuencia para ver el efecto de flujo óptico. Para ello, seleccione Procesar de entrada a salida o pulse Intro

La interpolación de flujo óptico es ideal para modificar la velocidad de los clips que contienen objetos sin desenfoque de movimiento que se están moviendo delante de un fondo principalmente estático que contrasta significativamente con el objeto en movimiento.

Interpolación de tiempo con el flujo óptico

1. Haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione **Velocidad/ duración**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.

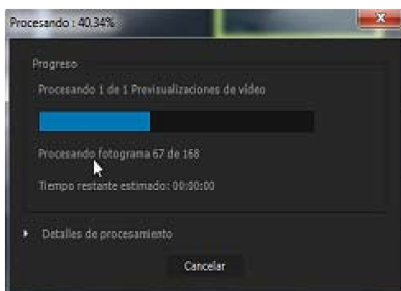


Cuadro de diálogo Velocidad/duración del clip

2. En el campo **Velocidad**, especifique el porcentaje de velocidad de reproducción deseado para el clip.

3. En la lista desplegable **Interpolación de tiempo**, seleccione **Flujo óptico.** Haga clic en **Aceptar** para confirmar.

4. Elija **Secuencia** > **Procesar de entrada a salida** o **Procesar selección** para procesar el clip. La aceleración por GPU de Premiere Pro completa el procesamiento.

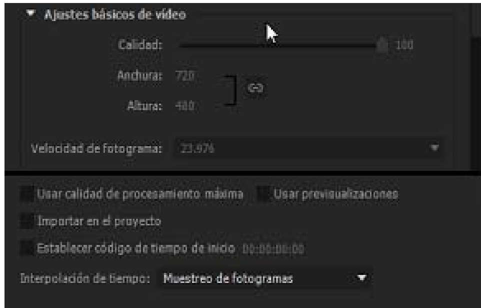


Procesamiento en curso

5. Reproduzca el clip para ver el efecto de cámara lenta uniforme creado con los fotogramas interpolados con el flujo óptico.

Exportación de medios con interpolación de tiempo

El ajuste Interpolación de tiempo del cuadro de diálogo Exportar ajustes (Archivo > Exportar > Medios) permite cambiar la velocidad de fotogramas del archivo exportado al aprovechar el flujo óptico para interpolar los fotogramas que faltan. Por ejemplo, si desea exportar un material de archivo de 30 fps a 60 fps sin repetir cada fotograma, puede exportar los medios con la opción Flujo óptico seleccionada en la lista desplegable Interpolación de tiempo.



Ir al principio

Fusión de fotogramas

En cierto material de archivo, el uso del flujo óptico para crear un movimiento más uniforme puede producir resultados inesperados. En tales casos, puede utilizar otra opción de interpolación de tiempo: Muestreo de fotogramas o Fusión de fotogramas. El Muestreo de fotogramas repite o elimina los fotogramas según sea necesario para llegar a la velocidad deseada. La Fusión de fotogramas repite los fotogramas, pero también los combina como sea necesario para suavizar el movimiento.

Puede acceder a todos los métodos de interpolación de tiempo en Premiere Pro mediante una de estas opciones de menú:

- Elija Clip > Opciones de vídeo > Interpolación de tiempo > Fusión de fotogramas | Muestreo de fotogramas
- Haga clic con el botón derecho en el clip de una secuencia y elija Interpolación del tiempo > Fusión de fotogramas | Muestreo de fotogramas.
- Abra el cuadro de diálogo Velocidad/duración y utilice el menú desplegable Interpolación de tiempo.
- Abra el cuadro de diálogo Ajustes de exportación y utilice el menú desplegable Interpolación de tiempo (este método solo se aplicará a los medios exportados).

Temas relacionados

- Adición de marcadores
- Exportación de una imagen fija

Movimiento: posición, escala y rotación de clips

Ir al principio

Ajuste de la posición, escala y giro

Utilice el efecto Movimiento para colocar, hacer girar o ajustar la escala de un clip dentro de un fotograma de vídeo. Para animar clips, configure los fotogramas clave para propiedades de Movimiento.

De manera predeterminada, cada clip que agrega al panel Línea de tiempo tiene el efecto Movimiento aplicado como efecto fijo. Puede ver y ajustar las propiedades del efecto Movimiento en el panel Controles de efectos haciendo clic en el triángulo junto al nombre del Movimiento.

Puede ajustar la posición, escala y giro de un clip y las luces de Efectos de luz manipulando directamente los controles en el Monitor de programa. También puede ajustar las propiedades mediante los controles en el panel Controles de efectos.

Los efectos estándar que permiten la manipulación directa de clips en el Monitor de programa comprenden Efectos de generación, Posicionar bordes, Recortar, Anclaje mate, Efectos de luz, Reflejar, Transformar, Molinete, etc. Esta capacidad se indica con el icono Transformar junto al nombre del panel Controles de efectos.

1. Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo y mueva el indicador de tiempo actual a la ubicación de un fotograma del clip. Compruebe que la casilla de verificación Escala uniforme del efecto Movimiento no esté seleccionada.

2. Realice una de las acciones siguientes:

   - (Solo Efectos de luz) Aplique los Efectos de luz al clip y haga clic en el icono Transformar junto a Efectos de luz en el panel Controles de efectos.
   - (Solo efecto Movimiento) Haga clic en el clip en el Monitor de programa o haga clic en el icono Transformar junto a Movimiento en el panel Controles de efectos.

   Los controles y el punto de ancla del clip se muestran en el Monitor de programa.

3. En el Monitor de programa, realice una de las acciones siguientes:

   - Para colocar un clip o efecto de luz, haga clic en el clip o contorno del efecto y arrástrelo para cambiarlo de posición. No arrastre un control para cambiar la posición de un clip o efecto de luz.
   - Para ajustar libremente, arrastre un control de borde.
   - Para ajustar la escala en solo una dimensión, arrastre un control lateral (no de borde).
   - Para aplicar la escala de forma proporcional, presione Mayús y arrastre un control de esquina.

   Nota: *Al utilizar el efecto Movimiento para ajustar la escala de un clip, el ajuste de la escala de imágenes a más del 100% puede presentarlas muy poco definidas o*

pixeladas.

- Para hacer girar un clip o efecto, coloque el puntero no muy fuera de cualquiera de los controles para que el puntero cambie al icono Girar y arrastre. Para el efecto Movimiento, también puede arrastrar en movimiento circular hasta que el clip gire la cantidad de veces que desee para crear giros múltiples.
- Para actualizar solo el contorno del fotograma, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) o la tecla opción (Mac OS) y arrastre cualquier controlador. Así podría obtener resultados más rápidos en clips de grandes dimensiones o en sistemas lentos.

Para animar el movimiento, escala o giro a lo largo del tiempo, configure los fotogramas clave mientras manipula el clip o efecto en el Monitor de programa.

Puntos a destacar

- De manera predeterminada, un clip se muestra al 100% de su tamaño original en el centro del Monitor de programa. Los valores de posición, ajuste de escala y giro se calculan desde el punto de ancla del clip, que se encuentra en el centro del clip de forma predeterminada.
- Las propiedades Posición, Escala y Giro son de naturaleza espacial, por lo que es más sencillo ajustarlas directamente en el Monitor de programa. Al hacer clic en el icono Transformar junto al efecto Movimiento en el panel Controles de efectos, se muestran controles en el clip en el Monitor de programa que le permiten manipular directamente el clip y ajustar las propiedades del efecto Movimiento.

Ir al principio

Escala de recursos

Si arrastra un recurso a una secuencia, Premiere Pro mantiene su tamaño de fotograma y centra el recurso en el fotograma del programa de forma predeterminada. En su lugar, puede escalar los recursos importados al tamaño predeterminado de fotograma del proyecto automáticamente. Puede ajustar la escala del recurso sin distorsionarlo si su proporción de aspecto de píxeles se interpreta correctamente.

Escalar recursos manualmente

1. Arrastre el recurso a una secuencia y selecciónelo.
2. Abra el panel Controles de efectos.
3. Haga clic en la flecha situada junto al efecto Movimiento para ver los controles de movimiento.
4. Haga clic en la flecha situada junto al control Escala dentro del efecto Movimiento para ver el regulador de la escala.
5. Deslice el regulador Escala hacia la izquierda o la derecha para disminuir o aumentar el tamaño del fotograma.

Escalar componentes a tamaño de fotograma

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en un recurso de la línea de tiempo.
2. Seleccione Escalar a tamaño de fotograma.

   Andrew Devis explica cómo funciona la preferencia Escalar de forma predeterminada a tamaño de fotograma en este tutorial de vídeo.

Escalar recursos automáticamente

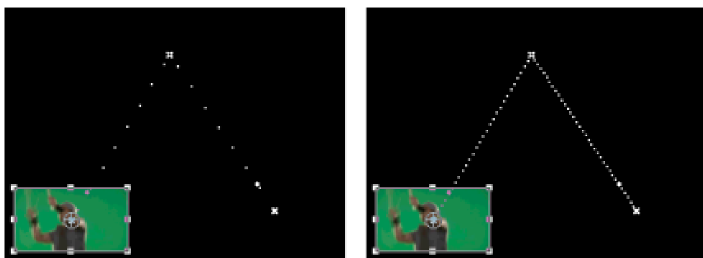
1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. Seleccione Escalar por defecto a tamaño de fotograma.
3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Animación del movimiento en el Monitor de programa

Puede crear animaciones, encartes y pantallas divididas si manipula directamente un clip en el Monitor de programa y define fotogramas clave para el efecto Movimiento. Al ajustar la posición y la escala de un clip en el Monitor de programa, puede mostrar clips en las pistas que hay debajo de él y crear composiciones interesantes.

Al animar la posición de un clip, su movimiento se representa mediante una ruta de movimiento en el Monitor de programa. Las X blancas pequeñas representan la posición de los fotogramas clave, las líneas de puntos representan la posición en fotogramas interpolados y el símbolo de punto de ancla circular representa un punto en el clip, el centro de forma predeterminada, en el fotograma actual. El espacio entre puntos indica la velocidad entre los fotogramas clave: los puntos con mucho espacio muestran un movimiento rápido, mientras que los puntos con poco espacio muestran un movimiento más lento.



Clip en el Monitor de programa que muestra una ruta de movimiento rápido (izquierda) en comparación con movimiento lento (derecha)

Para aplicar rápidamente cambios en el efecto Movimiento de un clip de secuencias, puede hacer clic en la imagen del Monitor de programa y comenzar la manipulación (sin hacer clic primero en el icono Transformar junto al efecto Movimiento en el panel Controles de efectos). Si ajusta la posición de la imagen, puede ajustar aún más su movimiento mediante fotogramas clave de curva.

Animación de un clip en el Monitor de programa

Al seleccionar el efecto Movimiento en el panel Controles de efectos, puede manipular un clip en el Monitor de programa. Cree una animación definiendo fotogramas clave para una o más de las propiedades del efecto Movimiento (por ejemplo, Posición).

1. Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione el efecto Movimiento en el panel Controles de efectos.
   - Haga clic en la imagen en el Monitor de programa.
   - Haga clic en el icono Transformar junto a Movimiento en el panel Controles de efectos.

   Aparecen controles alrededor del perímetro del clip en el Monitor de programa.

Nota: Si no ve los controles del clip, cambie el nivel de zoom en el Monitor de programa a un porcentaje inferior para que aparezca el área de trabajo gris alrededor del fotograma de vídeo.

3. Mueva el indicador de tiempo actual hasta el fotograma en que desea que comience la animación (cualquier fotograma entre los puntos de entrada y salida actuales del clip.
4. En el panel Controles de efectos, expanda el efecto Movimiento y haga clic en el botón Conmutar animación junto a cada propiedad que desea definir. Aparecerá un icono Fotograma clave en el indicador de tiempo actual para dicha propiedad.
5. En el Monitor de programa, cambie el valor del fotograma clave colocando el puntero cerca de cualquiera de los ocho controles cuadrados del clip para utilizar cualquiera de las siguientes herramientas de puntero:
   - El puntero de selección para definir el valor de posición.
   - El puntero de giro para definir el valor de rotación.
   - El puntero de escala para definir el valor de escala.

   ***Nota:** Si los controles del clip desaparecen, vuelva a seleccionar el efecto Movimiento en el panel Controles de efectos.*
6. Mueva el indicador de tiempo actual en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos hasta el momento donde desee definir un valor nuevo para la propiedad (y por lo tanto, un fotograma clave nuevo).
7. Manipule el clip en el Monitor de programa con el objeto de definir un valor nuevo para cada propiedad para la cual defina los fotogramas clave en el paso 3. Aparece un icono Fotograma clave nuevo en el panel Controles de efectos en el indicador de tiempo actual.
8. Repita los pasos 5 y 6 según sea necesario.

   Al animar un clip, puede resultar útil reducir el nivel de aumento del Monitor de programa. De este modo, puede ver mayor cantidad del área para pegar fuera del área visible de la pantalla y puede utilizarla para colocar el clip fuera de la pantalla.
9. En el panel Controles de efectos, arrastre el control de Curva de un fotograma clave de una propiedad de posición, escala, giro o filtro antiparpadeo para controlar la aceleración de cambio de dicha propiedad.

Cambio de los fotogramas clave de posición en una ruta de movimiento

Para cambiar el valor de un fotograma clave de posición y, por lo tanto, ajustar su ruta de movimiento, basta con arrastrar el fotograma clave de posición (indicado con un X blanca) en el Monitor de programa.

1. Seleccione un clip que tenga fotogramas clave del efecto Movimiento.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el icono Transformar junto a Movimiento. La ruta de movimiento del clip aparece en el Monitor de programa.
3. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para mover un fotograma clave existente, arrastre el control del fotograma clave en el Monitor de programa.
   - Para crear un fotograma clave de posición, establezca el indicador de tiempo actual entre fotogramas clave existentes y arrastre el clip a la ubicación que desee en el Monitor de programa. Aparecerá un nuevo fotograma clave en el panel Controles de efectos, Monitor de programa y en el clip del panel Línea de tiempo.

   ***Nota:** Este procedimiento cambia el valor de posición en un fotograma clave. Para cambiar la temporización de fotogramas clave, mueva los iconos Fotograma clave en el panel Controles de efectos.*

Mover un clip a lo largo de una curva

Puede mover un clip a lo largo de una curva con los controles de Curva del Monitor de programa.

1. Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.
2. Mueva el indicador de tiempo actual en el panel Línea de tiempo o en panel Controles de efectos hasta el momento en que desee que comience la animación: cualquier fotograma entre el punto de entrada actual del clip y el punto de salida.
3. Haga clic en el triángulo situado junto al control Movimiento del panel Controles de efectos.
4. Haga clic en el botón Conmutar animación situado junto al control Posición para establecer el primer fotograma clave.
5. Arrastre el indicador de tiempo actual en el panel Línea de tiempo o en el panel Controles de efectos hasta el fotograma en que desee que termine la animación.
6. En el Monitor de programa, arrastre el clip hasta la ubicación en que desee colocar el clip al final de su movimiento.

   En el Monitor de programa aparece una ruta de movimiento que enlaza los puntos de inicio y de fin del movimiento del clip. Junto a los dos extremos de esta ruta de movimiento aparecen controles de Curva pequeños.
7. Arrastre uno o los dos controles de Curva en cualquier dirección para crear curvas en la ruta de movimiento.
8. En el panel Controles de efectos haga clic con el botón derecho (Windows), o bien presione Control (Mac OS) y haga clic en un fotograma clave de posición.
9. Seleccione un tipo de aceleración en el menú Interpolación temporal o Interpolación espacial.
10. Arrastre el indicador de tiempo actual hasta el primer fotograma clave y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS) para obtener la vista previa del movimiento del clip.

Ir al principio

Ajuste o animación de puntos de anclaje de clip

De manera predeterminada, se establece un punto de anclaje de clip exactamente en el centro de un clip. Con todo, puede cambiar la posición de un clip en relación con su fotograma o su trazado de movimiento, moviendo su punto de anclaje de clip. Además, puede cambiar la ubicación del punto de anclaje de clip con el paso del tiempo, para permitir que el clip se mueva en relación con su fotograma o ruta de movimiento. Se puede usar la animación del punto de anclaje de clip, por ejemplo para crear un efecto de imagen panorámica.

1. En el panel Línea de tiempo, sitúe el indicador de tiempo actual al principio de un clip.
2. Haga clic en el clip en el Monitor de programa.

   El punto de ancla de clip se hace visible en el centro del clip.
3. Seleccione la ficha Controles de efectos y, si hace falta, haga clic en el triángulo situado junto a la sección de cabecera Movimiento para abrir los controles de movimiento.
4. Arrastre el control horizontal del punto de anclaje hacia la izquierda (reduciendo así el valor del número) para desplazar el punto de anclaje hacia la izquierda del clip, o arrástrelo hacia la derecha (aumentando el valor del número) para desplazarlo hacia la derecha.
5. Arrastre el control vertical del punto de anclaje hacia la izquierda (reduciendo así el valor

del número) para desplazar el punto de anclaje hacia la parte superior del clip, o arrástrelo hacia la derecha (aumentando el valor del número) para desplazarlo hacia la parte inferior.

6. Haga clic en el botón Agregar/Quitar fotograma clave para definir el fotograma clave.
7. (Opcional) Para cambiar la ubicación del punto de anclaje de clip con el paso del tiempo, mueva el indicador de tiempo actual a otro punto de tiempo en el panel Controles de efectos o el panel Línea de tiempo. Cambie los controles de anclaje horizontal y vertical a otros valores.

   Otro fotograma clave marca la ubicación del punto de anclaje de clip en el fotograma seleccionado.
8. (Opcional) Para establecer la velocidad del cambio en la ubicación del punto de anclaje, arrastre los controles del gráfico de velocidad del punto de anclaje.

Ir al principio

Ajuste de puntos de anclaje en el Monitor de programa

Nota: *Esta función solo se aplica al efecto Movimiento incorporado y no a otros efectos que tienen un punto de anclaje.*

Puede mover el punto de anclaje del efecto Movimiento directamente en el Monitor de programa.

1. Abra los controles de movimiento en el panel Controles de efectos y seleccione la propiedad Punto de anclaje.
2. Mueva el cursor sobre el punto de anclaje o arrástrelo; la forma del cursor cambia a .

Cuando se arrastra el punto de anclaje en el Monitor de programa, dicho punto se colocará en el Monitor de programa y el fotograma no se moverá. Para ello, los parámetros Punto de anclaje y Posición se actualizan simultáneamente.

Este comportamiento es similar a la herramienta Panorámica trasera (Punto de anclaje) en After Effects.

Utilización de teclas modificadoras

Para actualizar solo el parámetro Punto de anclaje y no el parámetro Posición, presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y mueva el cursor sobre el punto de anclaje; el cursor cambia a . A continuación, arrastre el punto de anclaje en el monitor de programa. Se arrastrará el fotograma pero el punto de anclaje permanecerá en su posición.

Para activar el ajuste, presione la tecla Ctrl y empiece a arrastrar el punto de anclaje. Se dibuja un recuadro en el destino. El punto de anclaje se ajustará a los controles laterales o al punto central del fotograma cuando esté cerca de ellos.

Puntos a destacar

- Para poder arrastrar la posición del clip cuando el monitor de programa es muy pequeño, se ocultan los cursores del punto de anclaje. Tenga en cuenta que lo que importa es el tamaño del fotograma de manipulación directa de movimiento en píxeles en la pantalla.
- Para obtener un mayor control sobre la ubicación del punto de anclaje, utilice la propiedad Punto de anclaje en el panel Controles de efectos. Cualquier cambio del punto de anclaje en el Monitor de programa se actualiza en el panel Controles de efectos y viceversa.
- Al cambiar el punto de anclaje mediante el parámetro en el panel Controles de efectos, el fotograma se moverá en el monitor de programa y el punto de anclaje permanecerá en el mismo lugar de la pantalla.

Consulte también

- Acerca de la interpolación
- Cambio de control mediante la interpolación de curva de fotogramas clave

- Agregar, navegar y configurar fotogramas clave
- Utilice los efectos de movimiento para los clips compuestos

---

Capas de ajuste

Ir al principio

Capas de ajuste

En Adobe® Premiere® Pro, las capas de ajuste permiten aplicar el mismo efecto a varios clips de la línea de tiempo. Los efectos aplicados a una capa de ajuste afectan a todas las capas por debajo de esta en el orden el que se apilan de las capas.

Puede utilizar combinaciones de efectos en una sola capa de ajuste. También puede utilizar varias capas de ajuste para controlar más efectos.

Las capas de ajuste de Premiere Pro se comportan de forma similar a las capas de ajuste de Photoshop y After Effects.

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain aprenderá a aplicar efectos a una capa de ajuste con rapidez y a modificar las propiedades de los efectos mientras continúa reproduciéndose una secuencia.

Ir al principio

Creación de una capa de ajuste

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Capa de ajuste.
2. En el cuadro de diálogo Configuración de vídeo, modifique la configuración para la capa de ajuste si es necesario y, a continuación, haga clic en Aceptar.
3. Arrastre (o sobrescriba) la capa de ajuste en el panel Proyectos en una pista de vídeo por encima de los clips a los que quiere afectar en la Línea de tiempo.
4. Haga clic en cualquier lugar del cuerpo de la capa de ajuste para seleccionarlo.
5. Con la capa de ajuste seleccionada, se debe introducir el nombre del efecto que desea aplicar en el cuadro Búsqueda rápida del panel Efectos.
6. Haga doble clic en el efecto para agregarlo a la capa de ajuste. Puede agregar varios efectos a la capa de ajuste.
7. Pulse **Mayús+5** para abrir el panel Controles de efectos. Modifique los parámetros del efecto según sea necesario.

   Al reproducir la secuencia, tenga en cuenta que todos los clips en las pistas subyacentes se verán afectados por los cambios realizados en la capa de ajuste.

Cambiar el tamaño de una capa de ajuste para resaltar un área

Puede añadir un efecto a una capa de ajuste, al igual que un efecto de matiz o de corrección de y, a continuación, cambiar su tamaño. La técnica permite resaltar un área de la pantalla.

1. Haga doble clic en la capa de ajuste en el área de visualización de la Línea de tiempo.
2. Arrastre el punto de anclaje en el centro de la pantalla para cambiar la posición de la capa de ajuste y, a continuación, arrastre el borde del clip para reducir la escala.

Modos de fusión y capas de ajuste

Mediante una capa de ajuste, puede aplicar el mismo modo de fusión y ajuste de opacidad a un rango de clips. Para ello, en Premiere Pro, cambie el modo de fusión de Opacidad en la ficha Controles de efectos de la capa de ajuste.

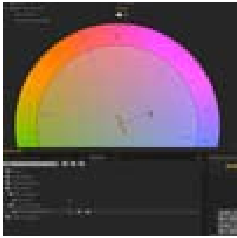
Esta técnica es equivalente a la duplicación de un clip en una pista de vídeo sobre un clip existente y, a continuación, cambiar su modo de mezcla. Consulte este tutorial de Chris y Trish Meyer en el sitio Web ProVideo Coalition para obtener más detalles.

Efecto de transformación y capas de ajuste

Puede agregar un efecto de transformación a una capa de ajuste, como escalar o rotar y, a continuación, animarlo sobre un grupo de clips (o imágenes fijas). Esta técnica permite conseguir efectos de movimiento realizados anteriormente por clips anidados.

Al reproducir la secuencia, el clip ahora tendrá un efecto de transformación que se anima a lo largo de dos o más clips.

Tutorial de vídeo: Uso de capas de ajuste en Premiere Pro



Al igual que After Effects y Photoshop, Premiere Pro cuenta con el concepto de aplicación de capas de ajuste directamente en el entorno de edición.... Leer más

http://www.retooled.net/?p=308



de reTooled.net
http://www.reTooled.net

reTooled.net proporciona tutoriales sobre la composición de diseño editorial y herramientas innovadoras para maximizar las aplicaciones de escritorio estándar y agilizar las tareas diarias.

Contribuya a
Adobe Community Help

Efectos de corrección de color

La versión de junio de 2015 de Premiere Pro CC presenta nuevas herramientas de color que combinan las mejores características de las tecnologías de Adobe SpeedGrade y Adobe Lightroom. Para obtener más información, consulte ***Flujos de trabajo de color****.*

Ir al principio

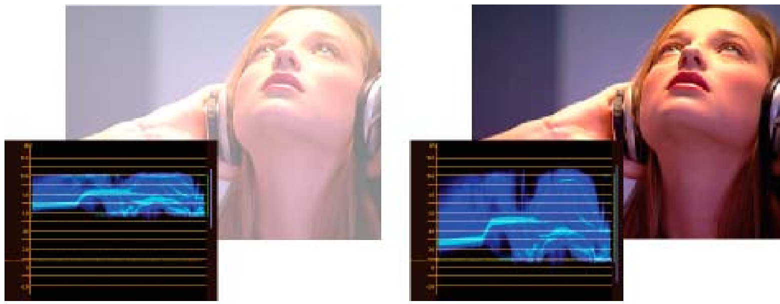
Acerca de los efectos de corrección de color

Los efectos de ajuste de color y de luminancia en la bandeja Corrección de color de la bandeja Efectos de vídeo. Aunque hay otros efectos que ajustan el color y la luminancia, los efectos de corrección del color se han diseñado para realizar correcciones de primera calidad.

Los efectos de corrección de color se aplican a clips de la misma manera que todos los efectos estándar. Las propiedades de los efectos se ajustan en el panel Controles de efectos. Los efectos de corrección de color y otros efectos de color están basados en clips. No obstante, puede aplicarlos a varios clips mediante la anidación de secuencias. Para obtener información sobre cómo anidar secuencias, consulte Anidación de secuencias.

Al corregir el color, resulta útil utilizar los ámbitos Vectorescopio o de forma de onda (Forma de onda YC, RGB Parade y YCbCr Parade) de Adobe Premiere Pro como ayuda para analizar el croma y la luminancia en clips. Puede ver un ámbito en un monitor de referencia independiente que esté asociado al monitor de programa, de manera que pueda comprobar los niveles de vídeo a medida que realiza ajustes.

Para obtener información sobre los ámbitos, consulte Monitores de forma de onda y el vectorescopio.



Corrección de la exposición: imagen sobreexpuesta con la forma de onda en los límites superiores de la escala IRE (izquierda) e imagen corregida con la forma de onda entre 7,5 y 100 de IRE (derecha)

Ir al principio

Aplicación de los efectos de corrección de color

El procedimiento siguiente es una visión general de la aplicación de los efectos de corrección de color. Siga leyendo para obtener más información sobre cómo realizar ajustes utilizando los controles específicos.

1. Configure el espacio de trabajo para corrección de color. Si es posible, asegúrese de tener conectado al equipo un monitor NTSC o PAL calibrado.
2. Aplique uno de los efectos de corrección de color al clip en un panel Línea de tiempo.

   Nota: *Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta el área Efectos de vídeo de un panel Controles de efectos.*
3. En el panel Controles de efectos, expanda el efecto de corrección de color.
4. Mueva el indicador de tiempo actual hasta un fotograma que proporcione el mejor ejemplo de colores que es necesario ajustar.
5. (Opcional) Para definir opciones de previsualización al corregir el color, realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.
   - Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
6. (Opcional) Utilice el control Definición de rango tonal para definir las áreas de sombras, medios tonos y resaltados del clip.

   Nota: *Únicamente los efectos Corrector de luminancia, Corrector de color RGB y Corrección de color tridireccional permiten aplicar ajustes a un rango tonal concreto.*
7. (Opcional) Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario si desea corregir la exposición para un determinado color o gama de colores. Utilice la herramienta Cuentagotas o los otros controles de Corrección de color secundario para especificar los colores que desea corregir.

   Nota: *Todos los efectos de corrección de color tienen controles de Corrección de color secundario, excepto los efectos Corrector de color rápido y Limitador de vídeo.*
8. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para ajustar el equilibrio de color y la saturación mediante ruedas de color, ajuste las ruedas o controles numéricos de Equilibrio y ángulo de tono del efecto Corrección de

color rápida o Corrección de color tridireccional.

- Para ajustar la luminancia o el color mediante un control de curva, utilice los ajustes de curva del efecto Curva de luminancia o Curvas RGB.
- Para ajustar la luminancia definiendo los niveles de negro, gris y blanco, ajuste los controles de niveles del efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
- Consulte efecto Corrector de luminancia y efecto corrector de color RGB.
- Para ajustar la luminancia o el color mediante los controles numéricos, utilice los controles del efecto Corrector de luminancia o Corrector de color RGB.

Utilice fotogramas clave para animar el ajuste de corrección de color. Esto resulta especialmente útil cuando la iluminación varía en un clip. Consulte también Adición, desplazamiento y configuración de fotogramas clave.

9. (Opcional) Aplique el efecto Limitador de vídeo después de realizar las correcciones de color para que la señal de vídeo se ajuste a los estándares de emisión al tiempo que se mantiene lo máximo posible la calidad de la imagen. Se recomienda utilizar el ámbito Forma de onda YC para garantizar que la señal de vídeo esté dentro de los niveles 7,5-100 de IRE.

   Para obtener más información, consulte Efecto Limitador de vídeo.

Ir al principio

Corrección de colores primaria mediante la Corrección de color rápida y el Corrector de color tridireccional

Eliminación rápida de una proyección de color

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen controles para equilibrar rápidamente los colores de manera que los colores blanco, grises y negro sean neutros. El ajuste que neutraliza la proyección de color en un área muestreada se aplica a toda la imagen. Esta acción puede eliminar la proyección de color en todos los colores. Por ejemplo, si una imagen tiene una proyección azulada no deseada, cuando se muestrea un área que debería ser blanca, el control Equilibrio de blanco agrega amarillo para neutralizar esta proyección azulada. Este ajuste amarillo se agrega a todos los colores de la escena, lo que debería eliminar la proyección de color de toda la escena.

1. Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
3. (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
4. Seleccione el cuentagotas Equilibrio de blanco y, a continuación, haga clic para muestrear un área en el monitor de programa. Resulta más conveniente muestrear un área que se supone que es blanca.

   Si solo desea aplicarlo a un color o a una gama concreta de colores en el clip, utilice los controles de Corrección de color secundario del efecto Corrección de color tridireccional.

5. (Opcional solo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para obtener el equilibrio de color neutralizando un área de gris medio de la imagen, seleccione el cuentagotas Equilibrio de gris y haga clic en un área que se supone que es de un color gris medio.
- Para obtener el equilibrio de color neutralizando un área negra de la imagen, seleccione el cuentagotas Equilibrio de negro y haga clic en un área que se supone que es de color negro.

El control Equilibrio de gris ajusta el área muestreada para que sea de color gris neutro, mientras que el control Equilibrio de negro ajusta este área para que sea de color negro neutro. Al igual que cuando se utiliza el control Equilibrio de blanco, estos ajustes afectan a todos los colores del clip.

Nota: *También puede hacer clic en la muestra de color que hay junto a los cuentagotas y utilizar el Selector de color de Adobe para seleccionar un color de muestra.*

Correcciones de luminancia rápidas

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen controles automáticos para realizar ajustes rápidos de la luminancia de un clip.

1. Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también Aplicación de efectos a clips.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
3. (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
4. Haga clic en cualquiera de los botones siguientes para ajustar rápidamente la luminancia a los estándares de emisión:

Nivel de negro automático Aumenta los niveles de negro de un clip de manera que los niveles más oscuros sean superiores a 7,5 de IRE. Se recorta parte de las sombras y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de negro automático ilumina las sombras de una imagen.

Contraste automático Aplica al mismo tiempo Nivel de negro automático y Nivel de blanco automático. Esto hace que los resaltados se muestren más oscuros y las sombras más claras.

Nivel de blanco automático Reduce los niveles de blanco de un clip de manera que los niveles más claros sean inferiores a 100 de IRE. Se recorta parte de los resaltados y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de blanco automático oscurece los resaltados de una imagen.

Controles de equilibrio de color, ángulo y saturación

Los efectos Corrector de color rápido y Corrección de color tridireccional ofrecen las ruedas cromáticas de Equilibrio de tono y de Ángulo, y un control de saturación para equilibrar el color del vídeo. El Equilibrio de color es exactamente lo que implica su nombre, el equilibrio de los componentes rojo, verde y azul para producir el color de blanco y grises neutros deseado en la imagen. En función del efecto deseado, puede desear que el equilibrio de colores de un clip sea totalmente neutro. A lo mejor prefiere que una escena familiar íntima tenga una proyección de color cálida (rojiza), o quizás una escena de un documental de

crímenes precisa una proyección de color más fría (azulada).

Cuando se realizan ajustes con la rueda cromática y el control Saturación, es útil abrir un Monitor de referencia para visualizar el Vectorescopio asociado al vídeo compuesto del Monitor de programa.

Las opciones de la rueda cromática ofrecen los siguientes ajustes:

Ángulo de tono Gira el color hacia un color de destino. Si se mueve el aro exterior hacia la izquierda, gira los colores hacia el verde. Si se mueve el aro exterior hacia la derecha, gira los colores hacia el rojo.

Magnitud de equilibrio Controla la intensidad del color introducido en el vídeo. Si se mueve el círculo fuera del centro, se aumenta la magnitud (intensidad). La intensidad se puede ajustar mediante el control Ganancia de equilibrio.

Ganancia de equilibrio Afecta a la precisión del ajuste de Magnitud de equilibrio y de Ángulo de equilibrio. Si se mantiene el control perpendicular cerca del centro de la rueda, el ajuste será muy sutil (preciso). Si se mueve el control hacia el aro exterior, el ajuste será muy obvio (tosco).

Ángulo de equilibrio Cambia el color de vídeo a un color de destino. Si se mueve el círculo Magnitud de equilibrio hacia un tono específico, el color cambia según corresponda. La intensidad del cambio se controla mediante la combinación de los ajustes de Magnitud de equilibrio y Ganancia de equilibrio.

El regulador de Saturación controla la saturación del vídeo. Si se mueve el regulador hacia el 0, se elimina la saturación de la imagen para que solo se muestren los valores de luminancia (una imagen hecha de blanco, grises y negro). Si se mueve el regulador hacia la derecha, aumenta la saturación.



Imagen sin saturación (izquierda); Imagen saturada (derecha)

Ir al principio

Ajuste del equilibrio de color y la saturación

A pesar de que el siguiente procedimiento utiliza los ajustes de la rueda cromática. Se pueden realizar los mismos ajustes introduciendo valores numéricos o utilizando los controles de regulación en los efectos Corrector de color rápido y Corrector de color tridireccional.

1. Configure el espacio de trabajo para corrección de color.
2. Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también Aplicación de efectos a clips.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
4. (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el

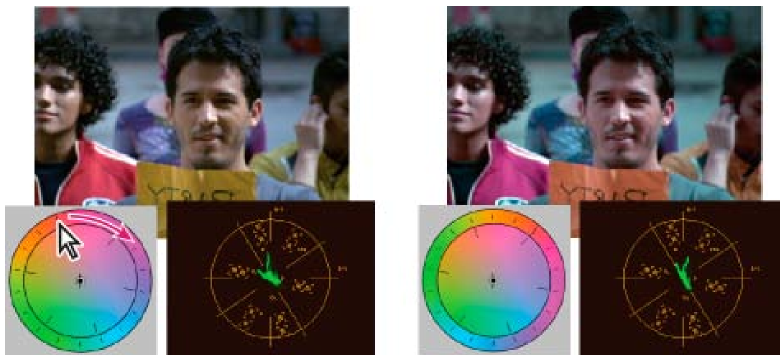
menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.

5. (Opcional solo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:

    - Para restringir la corrección de color a un rango tonal concreto, elija Sombras, Medios tonos o Resaltados en el menú Rango tonal. Si selecciona Maestro, se aplicará la corrección de color al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de Definición de rango tonal para definir los distintos rangos tonales.
    - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario. Defina el color o la gama de colores con la herramienta Cuentagotas o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos.

6. Para ajustar el equilibrio de colores, realice cualquiera de las acciones siguientes utilizando la rueda cromática:

    - Para cambiar todos los colores sin que afecte a la ganancia o la magnitud, gire el aro exterior. Si se gira el aro exterior hacia la izquierda, giran todos los colores hacia el verde. Si se gira el aro exterior hacia la derecha, giran todos los colores hacia el rojo.



Si se gira el aro exterior de la rueda cromática (izquierda), cambia el ángulo de tono (derecha).

    - Para cambiar los colores a un color de destino con ajuste de la ganancia y la magnitud, arrastre el círculo Magnitud de equilibrio fuera del centro hacia el color que desea introducir en la imagen. Cuanto más lejos del centro arrastre la Magnitud de equilibrio, más intenso es el color introducido. Arrastre el control de Ganancia de equilibrio para ajustar con precisión la intensidad del ajuste de Magnitud de equilibrio. Puede hacer un ajuste muy sutil.



Ajuste de la Ganancia de equilibrio para un ajuste preciso de la Magnitud de equilibrio.

Nota: El efecto Corrector de color tridireccional le permite separar ajustes en los tres rangos tonales utilizando ruedas independientes para las sombras, los medios tonos y los resaltados.

7. Utilice el control Saturación para ajustar la saturación de color de la imagen. Si se mueve el regulador hacia la izquierda (valor más bajo), elimina la saturación de los colores. Si se mueve el regulador hacia la derecha (valores más altos), aumenta la saturación de los colores.

Ir al principio

Ajuste del color y la luminancia mediante curvas

El ajuste mediante curvas de los efectos Curva de luminancia y Curvas RGB, al igual que los reguladores de niveles de los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional, permite ajustar el rango tonal completo o solo una gama de colores seleccionada en un clip de vídeo. Pero a diferencia de los niveles, que solo tienen tres ajustes (niveles de negro, gris y blanco), los efectos Curva de luminancia y Curvas RGB permiten ajustar hasta 16 puntos distintos por todo el rango tonal de una imagen (desde sombras a resaltados).

Abrir un ámbito en un monitor de referencia que está asociado al monitor de programa permite ver la luminancia, la crominancia o ambos valores a medida que se realizan los ajustes de curva. Si utiliza el vectorescopio, deberá haber un sombreado verde mínimo en las áreas situadas fuera del centro del ámbito. Las áreas situadas fuera del centro definen el nivel de saturación de color.

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Corrección de color.

2. Arrastre uno de los siguientes efectos hasta el clip en un panel Línea de tiempo:

   Curva de luminancia Ajuste principalmente la luminancia. Tenga en cuenta que el ajuste de la luminancia afecta a la saturación percibida de los colores.

   Curvas RGB Ajusta el color y la luminancia.

   Nota: *Si un clip está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.*

3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Curva de luminancia o Curvas RGB.

4. (Opcional) Para definir opciones de previsualización, realice cualquiera de las acciones siguientes:

   - Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.

   - Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.

5. (Opcional) Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario si desea corregir la exposición para un determinado color o gama de colores. Utilice la herramienta Cuentagotas o los otros controles de Corrección de color secundario para especificar los colores que desea corregir.

6. Para crear ajustes de curva, realice una de las acciones siguientes:

   - Para ajustar la luminancia, haga clic para agregar un punto en el gráfico Luminancia o Todos, y arrastre para cambiar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclara el clip, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurece. Las secciones más empinadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor

contraste.

- Para ajustar el color y la luminancia con el efecto Curvas RGB, haga clic para agregar un punto en el gráfico adecuado y ajustar todos los canales de color (Todos), el canal rojo, el canal verde o el canal azul. Arrastre para cambiar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclaran los valores de los píxeles, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurecen. Las secciones más empinadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor contraste.

Puede agregar un máximo de 16 puntos a la curva. Para eliminar un punto, arrástrelo fuera del gráfico.

A medida que realiza ajustes, observe detenidamente si hay bandas, ruido o polarización en la imagen. Si observa alguno de estos elementos, reduzca el valor que está ajustando.

Jeff Sengstack explica cómo ajustar los canales de color con el corrector de color RGB y los efectos de Curvas RGB en este tutorial de lynda.com: Premiere Pro: mejora y corrección del color.

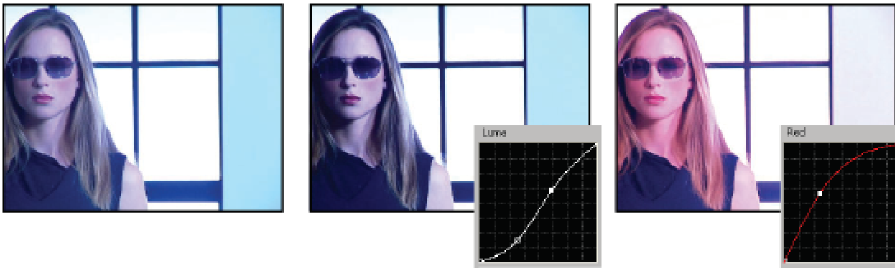


Imagen original (izquierda) Ajuste de la luminancia (centro) Ajuste del color (derecha)

Ir al principio

Ajuste de la luminancia mediante niveles

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen los controles Niveles de entrada y Niveles de salida para ajustar la luminancia de un clip. Estos controles son similares a los que se muestran en el cuadro de diálogo Niveles de Photoshop. En el efecto Corrector de color rápido, se aplican los ajustes de los controles a los tres canales de color de un clip. El efecto Corrección de color tridireccional permite aplicar los ajustes de niveles al rango tonal completo del clip, un rango tonal concreto o una determinada gama de colores.

1. (Opcional) Configure el espacio de trabajo para corrección de color. Al ajustar la luminancia, puede que lo más conveniente sea ver la forma de onda YC en un monitor de referencia asociado al monitor de programa.

2. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Corrección de color.

3. Arrastre el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional hasta el clip en un panel Línea de tiempo.

   Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta el área Efectos de vídeo de un panel Controles de efectos.

4. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.

5. (Opcional) Para definir opciones de previsualización, realice cualquiera de las acciones siguientes:

   - Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de

programa, no elimina el color del vídeo.

- Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.

6. (Opcional solo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:

   - Para restringir la corrección a un rango tonal concreto, elija Sombras, Medios tonos o Resaltados en el menú Rango tonal. Si selecciona Maestro, se aplicará la corrección al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de Definición de rango tonal para definir los distintos rangos tonales.

   - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario. Defina el color o la gama de colores con la herramienta Cuentagotas o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos.

7. Utilice los controles del regulador Niveles de salida para definir los niveles máximos de blanco y negro:

Regulador Salida de negro Controla la salida resultante de las sombras. El valor predeterminado es 0, con el que los píxeles son totalmente negros. Si se mueve el regulador hacia la derecha, se especificará un valor más claro para la sombra más oscura.

Regulador Salida de blanco Controla la salida resultante de los resaltados. El valor predeterminado es 255, con el que los píxeles son totalmente blancos. Si se mueve el regulador hacia la izquierda, se especificará un valor más oscuro para el resaltado más claro.

Si se muestra la forma de onda YC en un monitor de referencia, ajuste los reguladores Salida de negro y Salida de blanco de manera que los niveles máximos de blanco y negro de la forma de onda se encuentren entre 7,5 y 100 de IRE. Esto garantiza que los niveles se ajustan a los estándares de emisión.

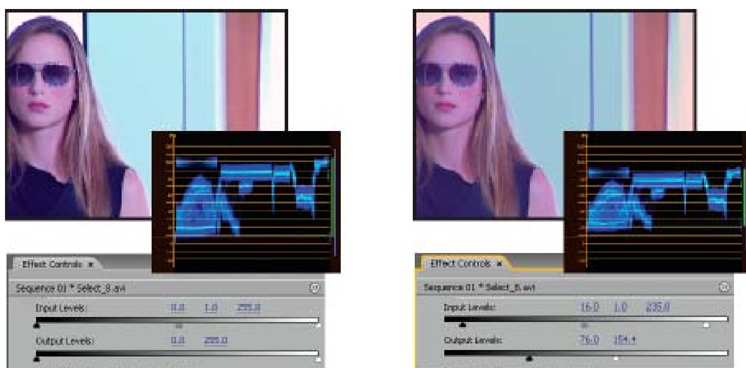


Imagen original (izquierda); negros y blancos corregidos hasta los límites de emisión (derecha)

8. Utilice los siguientes controles para definir los niveles de entrada de negro, gris y blanco:

Cuentagotas Nivel de negro Asigna el tono muestreado al ajuste del regulador Salida de negro. Haga clic en el monitor de programa en el área que desea que tenga el valor más oscuro en la imagen. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir la sombra más oscura de la imagen.

Cuentagotas Nivel de gris Asigna el tono muestreado a un gris medio (nivel 128). Esto modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el gris medio de la imagen.

Cuentagotas Nivel de blanco Asigna el tono muestreado al ajuste del regulador Salida de blanco. Haga clic en el monitor de programa en el área que desea que tenga el valor más claro en la imagen. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el resaltado más claro de la imagen.

Regulador Nivel de entrada negro Asigna el nivel de negro de entrada al ajuste del regulador Salida de negro. De forma predeterminada, el regulador Salida de negro está definido en 0, con el que los píxeles son totalmente negros. Si ha ajustado Salida de negro en 7,5 de IRE o superior, la sombra más oscura se asignará a este nivel.

Regulador Nivel de entrada gris Controla los medios tonos y modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras.

Regulador Nivel de entrada blanco Asigna el nivel de blanco de entrada al ajuste del regulador Salida de blanco. De forma predeterminada, el regulador Salida de blanco está definido en 255, con el que los píxeles son totalmente blancos. Si ha ajustado Salida de blanco en 100 de IRE o inferior, el resaltado más claro se asignará a este nivel.

Nota: *También puede ajustar los niveles de entrada y salida eliminando el texto subrayado o escribiendo un valor para Nivel de entrada negro, Nivel de entrada gris, Nivel de entrada blanco, Nivel de salida negro y Nivel de salida blanco.*

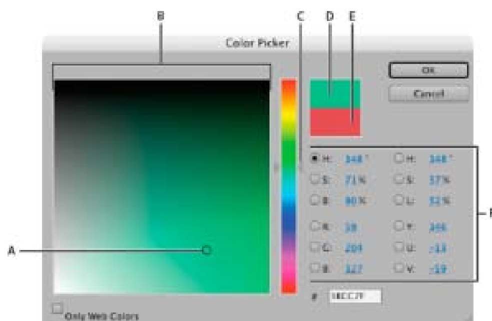
Ir al principio

Selección de un color con Selector de color de Adobe

Puede utilizar el Selector de color de Adobe para definir colores de destino en algunos efectos de ajuste tonal y de color. Al hacer clic en una muestra de color en los controles de un efecto, se abre el Selector de color de Adobe.

Cuando se selecciona un color en el Selector de color de Adobe, se muestran al mismo tiempo los valores numéricos de HSB, RGB, HSL, YUV y los números hexadecimales. Esto resulta útil para ver cómo los distintos modos de color describen un color.

En el Selector de color de Adobe, puede seleccionar colores según los modelos de color HSB (tono, saturación, brillo), RGB (rojo, verde, azul), HSL (tono, saturación, luminancia) o YUV (luminancia y canales de diferencia de color), o especificar un color según sus valores hexadecimales. Si selecciona la opción Solo colores Web, el Selector de color de Adobe se configura de manera que pueda elegir únicamente entre colores compatibles con web. El campo de color del Selector de color de Adobe puede mostrar los componentes de color en el modo HSB, RGB, HSL o YUV.



Selector de color de Adobe

A. Color seleccionado **B.** Campo de color **C.** Regulador de color **D.** Color ajustado **E.** Color original **F.** Valores de color

1. En el panel Controles de efectos, haga clic en la propiedad de muestra de color de un efecto para que visualizar el Selector de color.
2. Seleccione el componente que desea utilizar para mostrar el espectro de color:

   H Muestra todos los tonos en el regulador de color. Cuando se selecciona un tono en el regulador de color, se muestran el rango de saturación y brillo del tono seleccionado en el espectro de color; la saturación aumenta de izquierda a derecha y el brillo aumenta de abajo a arriba.

   S Muestra todos los tonos del espectro de color; el brillo máximo se encuentra en la parte superior del espectro, y va bajando hasta el valor mínimo, en la parte inferior. El regulador de color muestra el color seleccionado en el espectro con su máxima saturación en la parte superior y su mínima saturación en la parte inferior.

   B (en la sección HSB) Muestra todos los tonos del espectro de color desde la máxima saturación, en la parte superior del espectro, hasta la saturación mínima, en la parte inferior. El regulador de color muestra el color seleccionado en el espectro de color con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior.

   R Muestra el componente de color rojo en el regulador de color, con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior. Cuando el regulador de color se define en el brillo mínimo, el espectro de color muestra los colores creados por los componentes de color verde y azul. Al utilizar el regulador de color para aumentar el brillo del rojo, se mezcla más rojo en los colores mostrados en el espectro de color.

   G Muestra el componente de color verde en el regulador de color, con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior. Cuando el regulador de color se define en el brillo mínimo, el espectro de color muestra los colores creados por los componentes de color rojo y azul. Al utilizar el regulador de color para aumentar el brillo del verde, se mezcla más verde en los colores mostrados en el espectro de color.

   B (en la sección RGB) Muestra el componente de color azul en el regulador de color, con su brillo máximo en la parte superior y su brillo mínimo en la parte inferior. Cuando el regulador de color se define en el brillo mínimo, el espectro de color muestra los colores creados por los componentes de color verde y rojo. Al utilizar el regulador de color para aumentar el brillo del azul, se mezcla más azul en los colores mostrados en el espectro de color.
3. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Arrastre los triángulos a lo largo del regulador de color o haga clic dentro de un regulador de color para ajustar los colores mostrados en el espectro de color.
   - Haga clic o arrastre dentro del espectro de color cuadrado grande para seleccionar un color. El marcador circular indica la posición del color en el espectro.

   Nota: *A medida que se ajusta el color con el regulador de color y el espectro de color, los valores numéricos cambian para indicar el color nuevo. El rectángulo superior situado a la derecha del regulador de color muestra el color nuevo; el rectángulo inferior muestra el color original.*

   - Para HSB, especifique el tono (H) como un ángulo de 0° a 360°, que se corresponde con una posición en la rueda de color. Especifique la saturación (S) y el brillo (B) como porcentajes (de 0 a 100).

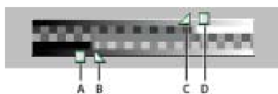
- Para RGB, especifique los valores de componente.
- Para #, introduzca un valor de color en formato hexadecimal.

Ir al principio

Definición de los rangos tonales de un clip

Los efectos Corrector de luminancia, Corrector de color RGB y Corrección de color tridireccional permiten definir los rangos tonales para las sombras, medios tonos y resaltados de manera que pueda aplicar una corrección de color a un rango tonal concreto de una imagen. Cuando se utiliza junto con los controles de Corrección de color secundario, la definición de un rango tonal puede ayudarle a aplicar ajustes a elementos muy específicos de la imagen.

1. Seleccione el clip que desea corregir en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrector de luminancia, Corrector de color RGB o Corrección de color tridireccional.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Corrector de luminancia, Corrector de color RGB o Corrección de color tridireccional.
3. Haga clic en el triángulo para expandir el control de Definición de rango tonal.



Control de Definición de rango tonal

A. Umbral de sombra **B.** Suavizado de sombra **C.** Suavizado de resaltado **D.** Umbral de resaltado

4. Arrastre los reguladores Umbral de sombra y Umbral de resaltado para definir los rangos tonales de sombras y resaltados.

   Lo más conveniente es realizar los ajustes al tiempo que se muestra la representación en tres tonos del rango tonal de la imagen.
5. Arrastre los reguladores Suavizado de sombra y Suavizado de resaltado para suavizar los límites entre los rangos tonales.

   La cantidad de caída depende de la imagen y del modo en que desee que se aplique a él la corrección de color.

   Nota: *También puede definir los rangos tonales cambiando los valores numéricos o moviendo los reguladores Umbral de sombra, Suavizado de sombra, Umbral de resaltado y Suavizado de resaltado.*

Ir al principio

Especificación de un color o una gama de colores para ajustar

La propiedad Corrección de color secundario especifica la gama de colores que va a corregir un efecto. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. La propiedad Corrección de color secundario está disponible para los siguientes efectos: Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB y Corrector de color tridireccional.

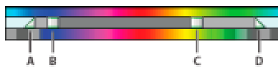
Al especificar un color o una gama de colores con Corrección de color secundario, está limitando un efecto de corrección de color a áreas específicas de una imagen. Esto es parecido a seleccionar o enmascarar una imagen en Photoshop. Por ejemplo, puede definir una gama de colores que selecciona solo una camiseta azul en una imagen. Posteriormente, puede cambiar el color de la camiseta sin que afecte a otras áreas de la imagen.

1. Seleccione el clip que desea corregir en un panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB o

Corrección de color tridireccional.

2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB o Corrección de color tridireccional.
3. Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario.
4. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic en el color que desea seleccionar en el monitor de programa. También puede hacer clic en cualquier parte del espacio de trabajo para seleccionar un color, o hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color.
5. Lleve a cabo una de las siguientes acciones para aumentar o reducir el rango de colores que desee corregir:
    - Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta – Cuentagotas para reducirla.
    - Haga clic en el triángulo para expandir el control Tono y, a continuación, arrastre los reguladores Umbral inicial y Umbral final para definir la gama de colores a la que se aplica la corrección al 100%. Arrastre los reguladores Suavizado inicial y Suavizado final para controlar el calado, que determina si los límites de la gama de colores son muy definidos o no. También puede especificar numéricamente las propiedades inicial y final mediante los controles que hay debajo del control Tono.

    Nota: *El tono definido mediante los reguladores también se puede cambiar arrastrando las bandas de tono superior o inferior.*

    Control Tono

    A. Suavizado inicial **B.** Umbral inicial **C.** Umbral final **D.** Suavizado final

    - Utilice los controles Saturación y Luminancia para especificar las propiedades de saturación y luminancia correspondientes a la gama de colores a la que se va a aplicar la corrección de color. Estos controles afinan la gama de especificación de colores.
6. Texto del paso
7. Utilice los siguientes controles para especificar cómo se va a aplicar la corrección de color a un color o una gama de colores:

    Suavizar Aplica un desenfoque gaussiano al área seleccionada que generan los controles de Corrección de color secundario. El intervalo es de 0 a 100 y el valor predeterminado es 50. Este control es útil para suavizar la aplicación de la corrección de color en las áreas seleccionadas de forma que se fusione con el resto de la imagen.

    Simplificación de borde Reduce o aumenta el borde del área seleccionada que generan los controles de Corrección de color secundario. El rango va desde –100 (bordes finos, muy definidos) hasta +100 (bordes amplios, difusos). El valor predeterminado es 0.
8. Seleccione la opción Invertir color de límite para ajustar todos los colores, excepto la gama que ha especificado mediante los controles de Corrección de color secundario.

Ir al principio

Reemplazo de un color

Si necesita más control que el que ofrece el efecto Reemplazo de color, utilice los controles de Corrección

de color secundario de los efectos Corrector de color RGB, Curvas RGB y Corrección de color tridireccional. Estos controles permiten aplicar cambios a un color individual o una gama de colores.

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que desea ajustar para que aparezca en el Monitor de programa.
2. Si desea reemplazar un color del clip mostrado por un color de otro clip del proyecto, abra este último en el monitor de origen.
3. Aplique el efecto Reemplazo de color al clip que desea ajustar.
4. En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configurar para el efecto Reemplazo de color.
5. En el cuadro de diálogo Ajustes de reemplazo de color, coloque el puntero sobre la imagen Muestra de clip para que se convierta en un cuentagotas y, a continuación, haga clic para elegir el color que se va a reemplazar. También puede hacer clic en la muestra Color de destino y seleccionar un color en el Selector de color de Adobe.
6. Elija el color de reemplazo haciendo clic en la muestra Reemplazar color y seleccionando el color en el Selector de color de Adobe.
7. Amplíe o reduzca la gama del color que va a reemplazar arrastrando el regulador Similitud.
8. Seleccione la opción Colores sólidos para reemplazar el color especificado sin mantener ningún nivel de gris.

Ir al principio

Eliminación del color de un clip

Para eliminar rápidamente el color de un clip, aplique el efecto Blanco y negro desde la bandeja Control de imagen de la bandeja Efectos de vídeo.

1. Configure el espacio de trabajo para corrección de color.
2. Seleccione el clip en un panel Línea de tiempo y aplique Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también Aplicación de efectos a clips.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
4. (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
5. (Opcional solo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Para restringir los ajustes a un rango tonal concreto, elija Sombras, Medios tonos o Resaltados en el menú Rango tonal. Si selecciona Maestro, se aplicarán los ajustes al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de Definición de rango tonal para definir los distintos rangos tonales.
    - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario. Defina el color o la gama de colores con la herramienta Cuentagotas o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos.
6. Elimine el texto subrayado o introduzca un valor inferior a 100 para el control Saturación. También puede hacer clic en el triángulo para expandir el control y así poder arrastrar el regulador.

Ir al principio

Mezcla de los canales de color de un clip

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Ajustar.
2. Arrastre el efecto Mezclador de canales hasta el clip en un panel Línea de tiempo.

   Nota: *Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto Mezclador de canales hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.*

3. Aumente o reduzca la contribución de un canal al canal de salida realizando cualquiera de las acciones siguientes en un canal de color de origen:
   - Elimine un valor subrayado por la izquierda o la derecha.
   - Haga clic en un valor subrayado, escriba un valor entre -200% y +200% en el cuadro y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
   - Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Mezclador de canales y arrastre el regulador hacia la izquierda o la derecha.
4. (Opcional) Arrastre el regulador, elimine el texto subrayado o escriba una cantidad para el valor constante del canal (Rojo-Constante, Verde-Constante o Azul-Constante). Este valor agrega una cantidad de base de un canal al canal de salida.
5. (Opcional) Seleccione la opción Monocromo para crear una imagen que contenga únicamente valores de gris. Esta opción obtiene este resultado aplicando los mismos ajustes a todos los canales de salida.

Ir al principio

Aislamiento de un único color con el efecto Transferencia de color

El efecto Transferencia de color permite aislar un color individual o una gama de colores. Los ajustes se realizan en un cuadro de diálogo que contiene la muestra de clip y la muestra de salida. También puede ajustar las propiedades del efecto Transferencia de color en el panel Controles de efectos.

Si desea corregir un color individual o una gama de colores de un clip, utilice los controles de Corrección de color secundario de los efectos de corrección de color.

1. Arrastre el efecto Transferencia de color a un clip.
2. En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configurar para el efecto Transferencia de color.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de transferencia de color, realice una de las acciones siguientes para seleccionar el color que desea mantener:
   - Mueva el puntero a la muestra de clip (el puntero se convierte en un cuentagotas) y haga clic para seleccionar un color.
   - Haga clic en la muestra de color, seleccione un color en el Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de color de Adobe.

   El color seleccionado aparecerá en la muestra de salida.
4. Para la opción Similitud, arrastre el regulador o introduzca un valor para aumentar o reducir la gama de colores que se va a mantener.
5. Para invertir el efecto, de forma que se preserven todos los colores excepto el color seleccionado, seleccione la opción Invertir.

   Para animar este efecto, utilice las funciones de fotogramas clave del panel Controles de efectos.

Ir al principio

Ajuste de bordes, desenfoques y brillos mediante ajustes preestablecidos de Circunvolución

Puede controlar los detalles acerca del desenfoque, el relieve, el enfoque y otros efectos aplicando el efecto Núcleo de circunvolución o uno de los ajustes preestablecidos de circunvolución que se basan en él. Núcleo de circunvolución y los ajustes preestablecidos basados en esta opción superpone una matriz de números en una matriz de píxeles. Puede definir los valores de cada celda de la matriz utilizando controles deslizantes en el panel Controles de efectos y puede utilizar fotogramas clave para modificar esos valores con el paso del tiempo. Para conseguir el efecto deseado, a menudo es más sencillo aplicar uno de los ajustes preestablecidos de circunvolución y modificarlo que aplicar y modificar el efecto Núcleo de circunvolución en sí.

Nota: *Los ajustes preestablecidos de circunvolución se encuentran en la categoría de ajustes preestablecidos del panel Efectos, en una subcategoría denominada “Núcleo de circunvolución”. En esta subcategoría, hay ajustes preestablecidos que tienen “Núcleo de circunvolución” al principio del nombre.*

1. En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Ajustar.
2. Arrastre el efecto Núcleo de circunvolución hasta el clip en un panel Línea de tiempo.

   Si el clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto Núcleo de circunvolución hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto a Núcleo de circunvolución para expandirlo.

   Cada ajuste que empieza con la letra «M» representa una celda en la matriz 3X3. Por ejemplo, «M11» representa la celda de la fila 1, columna 1. «M22» representa la celda del centro de la matriz.
4. Haga clic en un número cercano a cualquier parámetro de la celda.
5. Escriba un valor (entre –999 y +999) por el que desea multiplicar el valor de brillo de ese píxel.
6. Repita el último paso con todos los píxeles que desee incluir en la operación. No es necesario que escriba valores en todos los ajustes de la celda.
7. Haga clic en el número situado junto a Escala y escriba el valor por el que debe dividirse la suma de los valores de brillo de los píxeles incluidos en el cálculo.
8. Haga clic en el número situado junto a Desplazamiento y escriba el valor que debe sumarse al resultado del cálculo de la escala.
9. Haga clic en Aceptar.

   El efecto se aplica a cada píxel del clip, a uno cada vez.

Ir al principio

Agregación del efecto Efectos de luz

Se pueden utilizar hasta cinco luces para introducir efectos creativos. Se pueden controlar las propiedades de iluminación como tipo de iluminación, dirección, intensidad, color, centro de iluminación y distribución de la iluminación. También hay un control Capa saliente que permite utilizar texturas o patrones de otro material de archivo para crear efectos especiales como un efecto de superficie 3D. Para ver un tutorial de vídeo sobre la utilización de los efectos Relámpago y 3D básico, consulte Creación de un título en una superficie reflectante de Jeff Schell en su blog de Digital Media Net.

Nota: *Todas las propiedades de los efectos de iluminación, salvo Capa saliente, se pueden animar mediante*

fotogramas clave.

Puede manipular directamente las propiedades de los efectos de iluminación en el monitor de programa. Haga clic en el icono Transformar junto a los efectos de iluminación en el panel Controles de efecto para mostrar los controles de ajuste y el círculo de centro.



Efectos de iluminación: Imagen original (izquierda), Foco aplicado a la imagen (centro) y Luz omni aplicado a la imagen (derecha)

1. En el panel Efectos, amplíe la bandeja Efectos de vídeo, amplíe la bandeja Ajustar y, a continuación, arrastre Efectos de luz a un clip de un panel Línea de tiempo.

   Si un clip ya está seleccionado en un panel Línea de tiempo, puede arrastrar Efectos de luz directamente hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir Efectos de luz.
3. Haga clic en el triángulo para expandir Luz 1.
4. Elija un tipo de luz en el menú para especificar la fuente de luz:

   Ninguno Apaga una luz.

   Direccional Ilumina desde lejos para que el ángulo de luz no cambie, al igual que el sol.

   Omni Ilumina en todas direcciones directamente desde encima de la imagen, al igual que una bombilla sobre un papel.

   Foco Proyecta un haz elíptico de luz.

5. Para especificar un color para la luz, realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en la muestra de color, seleccione un color con el Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar.
   - Haga clic en el icono Cuentagotas y, a continuación, en cualquier parte del escritorio del equipo para seleccionar un color.
6. (Opcional) Haga clic en el icono Transformar para mostrar los controles de la luz y el círculo de centro en el monitor de programa. Puede manipular directamente la posición, escala y giro de una luz arrastrando sus controles y el círculo de centro .

   Nota: *Si hay más de una luz, se mostrarán los círculos de centro de cada luz en el monitor de programa. Si se hace clic en un círculo de centro se muestran los controles de una luz específica.*

7. En el panel Controles de efectos, utilice los siguientes controles para definir las propiedades de la fuente de luz individual:

   Centro Mueve la luz utilizando los valores de las coordenadas X e Y para el centro de la luz. También puede colocar una luz arrastrando su círculo de centro en el monitor de

programa.

Radio mayor Ajusta la longitud de una luz omni o un foco. También puede arrastrar uno de los controles en el monitor de programa.

Radio proyectado Ajusta la proximidad de una fuente de luz direccional al círculo de centro. Un valor de 0 coloca la luz en el círculo de centro e inunda la imagen de luz. Un valor de 100 mueve la fuente de luz lejos del círculo de centro, con lo que disminuye la luz que cae sobre la imagen. En el monitor de programa, también puede arrastrar el punto de la fuente de luz para ajustar su distancia desde el círculo de centro.

Radio menor Ajusta la anchura de un foco. Cuando la luz se convierte en un círculo, al aumentar el radio menor también aumenta el radio mayor. También puede arrastrar uno de los controles en el monitor de programa para ajustar esta propiedad.

Ángulo Cambia la dirección de una luz direccional o un foco. Ajuste este control especificando un valor en grados. También puede mover el puntero fuera de un control del Monitor de Programa hasta que se convierta en una flecha curva de dos puntas y, a continuación, arrastrar para girar la luz.

Intensidad Controla si una luz es brillante o menos intensa.

Enfoque Ajusta el tamaño del área más brillante del foco.

Nota: *El tipo de luz determina qué propiedades de Efectos de luz están disponibles. Asegúrese de hacer clic en el icono Transformar para mostrar los controles de una luz y el círculo de centro en el monitor de programa.*

8. Utilice los siguientes controles para definir las propiedades de Efectos de luz:

Color de luz ambiental Cambia el color de la luz ambiental.

Intensidad de ambiente Difunde la luz cómo si estuviera combinada con otra luz en una habitación, como la luz solar o la luz fluorescente. Elija el valor 100 para utilizar únicamente la fuente de luz, o el valor –100 para eliminarla. Para cambiar el color de la luz ambiental, haga clic en el cuadro de color y utilice el selector de color que aparece.

Brillo de superficie Determina la forma en que la superficie refleja la luz (como en la superficie del papel fotográfico) desde –100 (baja reflectancia) hasta 100 (alta reflectancia).

Material de superficie Determina qué es más reflexivo: la luz o el objeto sobre el que se proyecta la luz. Un valor de –100 refleja el color de la luz y un valor de 100 refleja el color del objeto.

Exposición Aumenta (valores positivos) o reduce (valores negativos) el brillo de la luz. El valor 0 es el brillo predeterminado de la luz.

9. (Opcional) Repita los pasos 3 - 7 para agregar más luces (Luz 2 - Luz 5).
10. (Opcional) Si ha agregado un clip para utilizarlo como capa saliente (textura de Efectos de luz), elija la pista que contiene este clip en el menú Capa saliente. Utilice los controles para ajustar las propiedades de la capa saliente.

Ir al principio

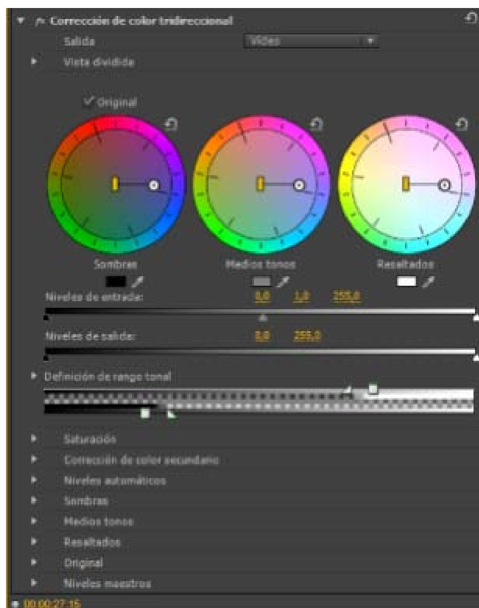
Aplicación de texturas de Efectos de luz

En Efectos de luz, una capa saliente permite utilizar el patrón o la textura de un clip para controlar cómo sale reflejada la luz de una imagen. El uso de un clip con texturas como papel o agua puede crear un efecto de iluminación 3D.

1. Agregue el clip que desee utilizar como capa saliente (textura) a una pista independiente de la secuencia.
2. Haga clic en el icono Conmutar salida de pista para ocultar la pista que incluye el clip de la capa saliente.
3. Agregue Efectos de luz a un clip en la misma secuencia.
4. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir Efectos de luz.
5. (Opcional) Haga clic en el triángulo que hay junto a Luz 1 para ajustar las propiedades de la luz.
6. Seleccione la pista de vídeo que contenga la capa saliente en el menú Capa saliente.
7. En el menú Canal saliente, especifique si desea utilizar el canal rojo, verde, azul o alfa del clip de la capa saliente para crear la textura de efectos de iluminación.
8. Seleccione la opción Blanco es alto para aumentar las partes blancas del canal desde la superficie. Cancele la selección de esta opción para aumentar las partes oscuras.
9. Elimine el texto subrayado para especificar el valor de Altura saliente entre 0 (plana) y 100 (montañosa).

Efecto Corrección de color tridireccional

El efecto Corrección de color tridireccional se ha rediseñado para mejorar la accesibilidad a las funciones más utilizadas y para simplificar los flujos de trabajo existentes.



Corrección de color tridireccional

Menú Salida El menú Salida tiene dos opciones, Vídeo y Luminancia. La opción Compuesto se ha cambiado de nombre y ahora se denomina Vídeo.

Vista dividida La vista Dividida está contraída de forma predeterminada.

Rueda de color maestra La opción Original reemplaza a la rueda de color maestra. Cuando se selecciona esta opción, las tres ruedas de color se comportan como la rueda de color maestra. Un cambio en una rueda se refleja en las demás.

Ruedas de color Sombras, Medios tonos y Resaltados Las ruedas de color Sombras, Medios tonosy Resaltados tienen selectores de color asociados. Para definir las propiedades como valores numéricos, desplácese hacia abajo para ver las opciones. Puede ampliar las tres opciones para definir o ver sus propiedades.

Nivel de entrada, Nivel de salida y Corrección de color secundario Las opciones Nivel de entrada y Nivel de salida y Corrección de color secundario se han movido hacia arriba para que sean más accesibles.

Corrección de color secundario La opción se ha movido hacia arriba hacerla más accesible.

- La opción Máscara, anteriormente presente en el menú Salida, está ahora disponible como Mostrar Máscara en Corrección de color secundario.
- El menú Invertir reemplaza la opción Invertir color de límite en Corrección de color secundario. Las opciones disponibles en el menú son Ninguno, Invertir color de límite e Invertir máscara.

Todos los cambios realizados en los controles de corrección de color secundario también se aplican a otros efectos que utilizar la corrección de color secundario. Estos efectos incluyen Curva de luminancia, Corrector de luminancia y Curva RGB.

Transiciones y efectos de audio

Para ver información sobre los efectos de vídeo, consulte Referencia a efectos y transiciones.

Ir al principio

Efectos de audio

Efecto Equilibrio

El efecto Equilibrio permite controlar el volumen relativo de los canales izquierdo y derecho. Los valores positivos incrementan la proporción del canal derecho, mientras que los valores negativos lo hacen con la del canal izquierdo. Este efecto está disponible para clips estéreo solamente.

Efecto Paso de banda

Este efecto elimina las frecuencias que tienen lugar fuera del rango, banda o frecuencias especificados. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Centro Indica la frecuencia al centro del rango especificado.

Q Indica el ancho de la banda de frecuencia que se debe preservar. Los ajustes bajos crean una amplia gama de frecuencias, mientras que las altas crean una banda de frecuencias menor.

Efecto Graves

El efecto Graves permite aumentar o reducir las frecuencias más bajas (200 Hz y menos). Aumento determina el número de decibelios que aumentan las bajas frecuencias. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Volumen del canal

El efecto Volumen del canal le permite controlar independientemente el volumen de cada canal en un clip o una pista 5.1 o estéreo. Los niveles de un canal se miden en decibelios.

Efecto Coro

El efecto Coro simula que se reproducen varias voces e instrumentos simultáneamente agregando varios retardos cortos con una pequeña cantidad de retroalimentación. El resultado es un sonido rico y exuberante. Puede utilizar el efecto Coro para mejorar una pista vocal o agregar sensación de espacio estéreo a audio mono. También puede utilizarlo para crear efectos especiales únicos.

Premiere Pro utiliza un método de simulación directa para proporcionar un efecto de coro, lo que significa que cada voz (o capa) se crea para sonar diferente al original mediante una ligera variación de la temporización, la entonación y el vibrato. El ajuste Retroalimentación agrega detalles adicionales al resultado.

Para conseguir los mejores resultados con archivos mono, conviértalos a estéreo antes de aplicar el efecto Coro.

Omitir Opción de fotograma clave que especifica si aplicar u omitir el efecto Coro.

Configuración personalizada Abre un panel de control de tipo mezclador que controla las propiedades mediante controles.

Parámetros individuales Abre un conjunto de controles de parámetros para el efecto Coro.

LfoType Especifica el tipo de onda del oscilador de baja frecuencia (LFO): sinusoidal, rectangular o triangular.

Velocidad Determina la frecuencia máxima a la que cambia la amplitud. Si los valores son muy bajos, la voz resultante sube y baja lentamente, como la de un cantante que no puede mantener constante la respiración. Con valores muy altos, el resultado puede ser poco natural y con vibración.

Con valores muy altos se pueden crear efectos especiales interesantes (como en el ajuste preestablecido Otra dimensión).

Profundidad Determina la variación máxima de amplitud que se produce. Por ejemplo, puede modificar la amplitud de una voz de coro para que sea 5 dB más alta o más baja que el original. Con ajustes muy bajos (inferiores a 1 dB), la profundidad puede ser inapreciable a menos que el valor de la Frecuencia de modulación sea muy alto. Sin embargo, con ajustes muy altos el sonido se puede cortar y crear un efecto ululante desagradable. Entre 2 dB y 5 dB aproximadamente se producen vibratos naturales. Tenga en cuenta que este ajuste es solo un valor máximo; es posible que el volumen de vibrato no sea siempre tan bajo como indica el ajuste. Esta limitación es intencionada para crear un sonido más natural.

Mezcla Determina la proporción de la señal de secado y efectos. Un valor de 100% se corresponde con una proporción de 1/1, mientras que uno de 0 acabará con la señal de efecto.

Retroalimentación Agrega un porcentaje de voces procesadas en la entrada del efecto. Puede proporcionar a una forma de onda un efecto de eco o reverberación adicional. Un ligera retroalimentación (inferior al 10%) puede ofrecer más riqueza, dependiendo de los ajustes de retardo y vibrato. Ajustes superiores generan una retroalimentación más tradicional, un timbre más alto que puede ser lo suficientemente alto como para recortar la señal. A veces el recorte es un efecto deseado, como en el ajuste preestablecido Platillos volantes, en el que se generan sonidos ululantes de platillos zumbando alrededor de la cabeza.

Retardo Especifica la cantidad máxima de retardo permitida. Un componente importante del coro es la introducción de breves retardos (con frecuencia, con un intervalo de 15-35 milisegundos) cuya duración varía a lo largo del tiempo. Si el ajuste es muy pequeño, todas las voces comienzan a combinarse con el original y se puede producir un efecto de retardo poco natural. Si el ajuste es demasiado alto, se puede producir un efecto ululante, como el de una cinta entrando en una platina.

DeClicker, efecto

El efecto DeClicker se utiliza para eliminar chasquidos no deseados de la señal de audio. Los chasquidos normalmente son causados por uniones incorrectas en la edición de películas o ediciones digitales incorrectas del material de archivo de audio. A menudo, el DeClicker es útil para eliminar las pequeñas detonaciones que se producen al golpear el micrófono.

En el panel Controles de efectos, la Configuración personalizada de este efecto muestra los monitores de entrada y salida. El primero muestra la señal de entrada con los chasquidos detectados. El segundo muestra la señal de salida con los chasquidos eliminados.

Umbral Determina el umbral de detección y, por lo tanto, hasta que punto resultará afectada la señal. Este control va de 0 a 100%.

DePlop Determina el grado de reducción de los chasquidos de baja frecuencia. A veces, suenan más como una explosión que un chasquido. Este control va de 0 a 100%.

Efecto DeCrackler

El efecto DeCrackler elimina los crujidos de fuentes como bandas sonoras de 16 y 35 mm y grabaciones en vinilo y shellack. El efecto DeCrackler también puede amortiguar los crujidos causados por la lluvia en ventanas, cables de audio estropeados, la proximidad de dispositivos eléctricos a cables de micrófonos y micrófonos que rozan la ropa.

En el panel Controles de efectos, la Configuración personalizada de este efecto muestra Crujidos detectados y Monitores de salida. El primero muestra la señal de entrada con los crujidos detectados. El segundo muestra la señal de salida con los crujidos eliminados.

Umbral Determina el nivel de detección de crujidos. Este control va de 0 a 100%.

Reducción Determina el grado de reducción de los crujidos. Este control va de 0 a 100%.

Contador de eficacia Este contador indica la eficacia del DeCrackler. El indicador Umbral debería modificarse para obtener el valor máximo. Tenga en cuenta que el máximo también se alcanzará cuando el umbral es muy bajo, pero en ese momento se dañará la señal de audio fundamental.

Audition Cuando se seleccione, este control le permite oír solo los sonidos que se eliminarán. Si se oye el contenido real del audio en el modo de audición, esto indica que el umbral es demasiado bajo. Si el umbral no se ajusta, se dañará la señal de audio.

Efecto DeEsser

El efecto DeEsser elimina los seseos y otros sonidos de alta frecuencia tipo «SSS», que suelen crearse cuando un narrador o un vocalista pronuncia las letras «s» y «t». Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Ganancia Indica la cantidad de reducción aplicada al sonido «SSS». El medidor muestra la cantidad de reducción, en decibelios.

Hombre y Mujer Indica el sexo del narrador o del vocalista. Esta opción ayuda al efecto a adaptarse a la diferencia de tono entre sexos.

Efecto DeHummer

El efecto DeHummer elimina del audio los sonidos de duda no deseados de 50 Hz / 60 Hz. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Reducción Indica la cantidad de reducción aplicada al sonido emm. Si los valores son elevados es posible que también corte información de audio necesaria en el extremo final.

Frecuencia Indica la frecuencia central del emm. Normalmente será 50 Hz en Europa y Japón, y 60 en Estados Unidos y Canadá. A menudo la frecuencia del emm no es estática sino que varía en +/– 5 Hz. Haga clic en los botones 50 Hz o 60 Hz para establecer la frecuencia correspondiente.

Filtro Indica el número de filtros que se deben utilizar para eliminar el emm. Emm está formado no solo por las frecuencias fundamentales de 50 ó 60 Hz, sino que también contiene harmónicos con frecuencias que son múltiples de las fundamentales (100/110 Hz, 150/160 Hz, etc.). Los valores más elevados producen una mayor utilización de la CPU. Si ajusta este valor, se determina el número de frecuencias harmónicas que se deben filtrar. Por ejemplo, si elige 60 Hz como valor de Frecuencia y elige 4# como valor Filtro, DeHummer filtra la frecuencia 60 Hz junto con 3 frecuencias harmónicas (120 Hz, 240 Hz y 480 Hz), para un total de 4 frecuencias filtradas, es decir, el valor de 4#. La utilización de valores más elevados requiere más potencia de procesado.

Efecto Retardo

El efecto Retardo agrega un eco del sonido del clip de audio que se reproduce después de un intervalo de tiempo especificado. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Retardo Determina el intervalo de tiempo antes de que se reproduzca el eco. El máximo es 2 segundos.

Retroalimentación Define un porcentaje de la señal retrasada que se invertirá en el retraso para crear ecos de decadencia múltiple.

Mezcla Controla la cantidad de eco.

Efecto DeNoiser

El efecto DeNoiser detecta automáticamente el ruido y lo elimina. Utilice este efecto para eliminar el ruido de grabaciones analógicas, tales como grabaciones en cintas magnéticas. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Base de ruido Indica el nivel (en decibelios) de la base de ruido mientras se reproduce el clip.

Congelar Detiene la estimación de la base del ruido en el valor actual. Utilice este control para localizar el ruido, y acoplarlo y eliminarlo de un clip.

Reducción Indica la cantidad de ruido que debe eliminarse en un rango de –20 a 0 dB.

Desplazamiento Establece un valor de desplazamiento entre la base del ruido detectada automáticamente y el valor definido por el usuario. Está limitado a un rango entre –10 y +10 dB. El desplazamiento le proporciona un control adicional cuando no es suficiente con la eliminación de ruido automática.

Efecto Dinámica

El efecto Dinámica ofrece una serie de controles que pueden combinarse o utilizarse independientemente para ajustar el audio. Utilice o bien los controles gráficos de la vista Configuración personalizada, o bien ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

AutoGate Corta una señal cuando el nivel desciende por debajo del umbral especificado. Utilice este control para eliminar señales de fondo no deseadas en grabaciones, como una señal de fondo en una voz superpuesta. Defina la barrera para que se cierre cuando el orador se detiene, lo que elimina el resto de sonidos. El LED (indicador luminoso) muestra colores que indican el modo de la barrera: abierta (verde), ataque o liberación (amarillo) y cerrada (rojo). Utilice los siguientes controles para Barrera:

> **Umbral** Indica el nivel (entre –60 y 0 dB) que la señal de entrada debe superar para abrir la barrera. Si el nivel de la señal queda por debajo de este nivel, la barrera se cierra y la señal entrante se silencia.
>
> **Ataque** Indica el tiempo que la barrera tarda en abrirse después de que el nivel de la señal exceda el umbral.
>
> **Liberar** Define el tiempo (entre 50 y 500 milisegundos) que la barrera tarda en cerrarse después de que el nivel de la señal descienda por debajo del umbral.
>
> **Mantener** Indica el tiempo (entre 0,1 y 1,000 milisegundos) que la barrera permanece abierta después de que el nivel haya descendido por debajo del umbral.

Compresor Equilibra el rango dinámico para crear un nivel coherente a lo largo de la duración del clip mediante el aumento del nivel de sonidos suaves y la disminución del nivel de sonidos estridentes. Utilice los siguientes controles para Compresor:

> **Umbral** Define el nivel (entre –60 y 0 dB) que la señal debe exceder para ejecutar la compresión. A los niveles que descienden por debajo del umbral no les ocurre nada.
>
> **Proporción** Define la proporción según la cual se aplica la compresión, hasta 8:1. Por ejemplo, si la proporción es 5:1 y el nivel de entrada aumenta en 5 dB, la salida disminuye en 1 dB solamente.
>
> **Ataque** Define el tiempo (entre 0,1 y 100 milisegundos) que el compresor tarda en responder a una señal que exceda el umbral.
>
> **Liberar** Indica el tiempo (entre 10 y 500 milisegundos) que tarda la ganancia en volver al nivel original cuando la señal desciende por debajo del umbral.
>
> **Automático** Calcula el tiempo de liberación basado en la señal entrante.
>
> **Nivel** Ajusta el nivel de salida del compresor (entre –6 y 0 dB) para dar cuenta de la pérdida o la ganancia producida por la compresión.

Extensor Reduce todas las señales por debajo del umbral indicado para definir la proporción. El resultado es similar al control de la barrera pero es más sutil. Utilice los siguientes controles con Extensor:

> **Umbral** Indica el nivel al que debe caer la señal para activar el extensor. A los niveles que exceden el umbral no les ocurre nada.
>
> **Proporción** Establece la proporción a la que se extienden las señales, hasta 5:1. Por ejemplo, si la proporción es 5:1, una disminución de nivel de 1 se extiende en 5 dB, y el resultado es una disminución mucho más rápida de la señal.

Limitador Reduce los recortes en los clips de audio que contienen picos en la señal. Por ejemplo, para equilibrar los picos que exceden los 0 dB en un archivo de audio, el nivel general del audio no debe reducirse por debajo de 0 dB para evitar recortes. Utilice los siguientes controles con Limitador:

> **Umbral** Indica el nivel máximo de señal, entre –12 y 0 dB. Todas las señales que excedan el umbral se reducen al mismo nivel que el umbral.

> **Liberar** Indica el tiempo (entre 10 y 500 milisegundos) que tarda la ganancia en volver al nivel normal tras un clip.

SoftClip Reduce los recortes de manera similar al Limitador, pero no utiliza límites forzados. Este control agrega un borde a algunas señales a fin de definirlas mejor en una mezcla general.

Efecto EQ

Este efecto actúa como ecualización paramétrica, es decir, controla la frecuencia, el ancho de banda y el nivel utilizando múltiples bandas. El efecto incluye 3 bandas medias completamente paramétricas, una banda alta y una banda baja. Las bandas baja y alta son filtros ordenadores, de forma predeterminada. La ganancia es constante sobre la frecuencia. El control Cortar cambia la banda baja y la alta de filtros ordenadores a filtros de recorte. La ganancia es fija a –12 dB por octava y se desactiva en modo de corte.

Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. En la vista Configuración personalizada, puede controlar las propiedades de las bandas de filtro en la ventana Frecuencia arrastrando los controles. Cada banda incluye un control para Frecuencia y Ganancia. Las bandas medias incluyen dos controles adicionales para ajustar el factor Q. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Frecuencia Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir la banda (entre 20 y 20.000 Hz).

Ganancia Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir la banda (entre -20 y 20 dB).

Cortar Modifica la funcionalidad del filtro de ordenación a corte.

Q Indica el ancho de cada banda de filtro (entre 0,05 y 5,0 octavas).

Salida Indica la ganancia necesaria para compensar los aumentos o las reducciones de las bandas de frecuencia en la ganancia de salida de la ecualización.

Efectos Relleno hacia la izquierda y Relleno hacia la derecha

El efecto Relleno hacia la izquierda duplica la información del canal izquierdo del clip de audio y la coloca en el canal de la derecha, descartando la información original de dicho canal. El efecto Relleno hacia la derecha duplica la información del canal derecho y la coloca en el canal de la izquierdo, descartando la información existente en dicho canal. Afecta a clips de audio estéreo solamente.

> *Considere el Relleno hacia la izquierda como “rellenar desde la izquierda” y el Relleno hacia la derecha como “rellenar desde la derecha”.*

Efecto Bordeador

Retardado es un efecto de audio que se genera al mezclar un retardo variado corto en una proporción

aproximadamente igual a la señal original. Originalmente el retardo se conseguía enviando una señal de audio idéntica a dos grabadoras de cinta abierta y presionando el borde de un carrete para hacerlo ir con más lentitud. Combinando las dos grabaciones resultantes se obtenía un efecto de desplazamiento de fase y retardo de tiempo característico de la música psicodélica de los 60 y los 70. El efecto Bordeador permite crear un resultado similar retardando y ajustando la fase de una señal a intervalos predeterminados o aleatorios.

Tipo de LFO Especifica el tipo de onda del oscilador de baja frecuencia (LFO): sinusoidal, rectangular o triangular).

Velocidad Especifica la velocidad del oscilador de baja frecuencia.

Profundidad Determina el nivel de ganancia de la forma de onda de modulación con lo que se controla la profundidad del efecto.

Mezcla Ajusta la mezcla de señal original (Seca) y retardada (Húmeda). Se necesita una parte de ambas señales para conseguir la cancelación y el refuerzo característicos que se producen durante el retardo. Si Original se encuentra al 100%, no se producirá ningún retardo. Si Retardado se encuentra al 100%, el resultado será un sonido oscilante como el que proviene de un reproductor de cintas de mala calidad.

Retroalimentación Determina el porcentaje de la señal retardada que se retroalimenta al bordeador. Sin retroalimentación, el efecto solo utiliza la señal original. Si se agrega retroalimentación, el efecto utiliza un porcentaje de la señal modificada desde antes del punto actual de reproducción.

Retardo Ajusta en milisegundos el punto en el que se inicia el retardo detrás de señal original. El efecto de retardo se produce mediante la repetición cíclica a lo largo del tiempo desde un ajuste de retardo inicial hasta el segundo ajuste de retardo (o final).

Efectos Paso alto y Paso bajo

El efecto Paso alto elimina las frecuencias que estén por debajo del límite de frecuencia especificado. El efecto Paso bajo elimina las frecuencias que estén por encima del límite de frecuencia especificado. Estos efectos están disponibles para clips 5.1, estéreo o mono.

efecto Invertir (audio)

El efecto Invertir (audio) invierte la fase de todos los canales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Compresor multibanda

El efecto Compresor multibanda es un compresor tribanda con controles para cada una de ellas. Utilice este efecto en lugar del compresor de Dinámica cuando necesite un compresor más suave.

Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. La vista Configuración personalizada muestra las 3 bandas (baja, media y alta) en la ventana Frecuencia. Puede controlar la ganancia de cada banda ajustando controles para marcar los rangos de ganancia y frecuencia. Los controles de la banda central determinan la frecuencia de cruce de las bandas. Arrastre los controles para ajustar la frecuencia correspondiente. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Solo Reproduce la banda activa solamente.

Nivel Ajusta los niveles, en decibelios.

Banda Selecciona una banda. En el control gráfico, haga clic en una banda para seleccionarla.

Frecuencia cruzada Aumenta el rango de frecuencias para la banda seleccionada.

Salida Indica el ajuste de ganancia de salida para compensar la reducción o el aumento de la ganancia producido por la compresión. Ayuda a preservar la mezcla de ajustes de ganancia individual.

Utilice los siguientes controles para cada banda:

Umbral 1-3 Indica el nivel (entre –60 y 0 dB) que la señal entrante debe exceder para ejecutar la compresión.

Proporción 1-3 Indica el nivel de compresión, hasta 8:1.

Ataque 1-3 Indica el tiempo (entre 0,1 y 10 milisegundos) que el compresor tarda en responder a una señal que exceda el umbral.

Liberación 1-3 Indica el tiempo que tarda la ganancia en volver al nivel original cuando la señal desciende por debajo del umbral.

Efecto Retardo de referencia sonora múltiple

Este efecto agrega hasta cuatro ecos del audio original al clip. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Retardo 1-4 Determina el tiempo entre el audio original y su eco. El máximo es 2 segundos.

Retroalimentación 1-4 Define el porcentaje de la señal retardada que se agregará al retardo para crear ecos de decadencia múltiple.

Nivel 1-4 Controla el volumen de cada eco.

Mezcla Controla la cantidad de eco retardado y sin retardo.

Efecto Posición

El efecto Posición elimina las frecuencias que están cerca del centro especificado. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Centro Indica la frecuencia que debe eliminarse. Si está eliminando zumbidos de la línea eléctrica, escriba un valor que concuerde con la frecuencia de línea eléctrica utilizada por el sistema eléctrico donde se haya grabado el clip. Por ejemplo, de 60 Hz. en Norteamérica y Japón, y de 50 Hz. en la mayoría del resto de países.

Q Indica el rango de frecuencias que deben verse afectadas. Un ajuste bajo crea una banda estrecha, mientras que un ajuste alto, crea una banda ancha.

Efecto Ecualización paramétrica

El efecto Ecualización paramétrica aumenta o disminuye las frecuencias cerca de la frecuencia central indicada. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Centro Indica la frecuencia al centro del rango especificado.

Q Indica el rango de frecuencias que deben verse afectadas. Un ajuste bajo crea una banda estrecha, mientras que un ajuste alto, crea una banda ancha. La propiedad Amplificación define la cantidad de ajuste de las frecuencias en decibelios. El control Amplificación indica cuánto se debe ajustar el ancho indicado en decibelios.

Amplificación Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir el rango de frecuencias (entre -24 y +24 dB).

Suavizado de audio con Ecualización paramétrica en Adobe Premiere Pro y Audition, en este tutorial de vídeo de Andrew Devis.

Efecto Ajustador de fase

El efecto Ajustador de fase toma una parte de la señal de entrada, desplaza la fase un cierto grado y vuelve a mezclarla con la señal original. El resultado es una cancelación parcial del espectro de frecuencia, lo que da al ajustador de fase un sonido particular, como el de las guitarras de Motown.

Tipo de LFO (Oscilador de baja frecuencia) La selección de Seno, Rect o Tri determina la forma de onda del oscilador de baja frecuencia utilizada para modular el desplazamiento de fase.

Velocidad Determina la velocidad del oscilador de baja frecuencia. Va de 0 a 10.

Profundidad Determina el nivel de ganancia de la forma de onda de modulación, con lo que se controla la profundidad del efecto. Va de 0 a 100%.

Retardo Para obtener una variedad de efectos posibles, la señal de fase desplazada se retardará respecto a la señal original. La propiedad Retardo establece el tiempo del retardo. Va de 0,1 a 4,0 ms.

Retroalimentación Determina el grado de la señal de fase desplazada que se mezclará con la señal de entrada. Si se utilizan valores negativos, la fase volverá a invertirse 180 grados. Va de -50 a 50.

Mezcla Determina la proporción de la señal de secado y efectos. Un valor de 100% se corresponde con una proporción de 1/1, mientras que uno de 0 acabará con la señal de efecto. Va de 0 a 100%.

Efecto Deformación de tono

El efecto Deformación de tono ajusta el tono de la señal de entrada. Utilice este efecto para hacer más graves las voces altas o viceversa. Puede ajustar las propiedades utilizando los controles gráficos de la vista Configuración personalizada, o modificando los valores de la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Tono Especifica el cambio del tono en intervalos de semitono. El rango ajustable se encuentra entre –12 y +12 semitonos.

Afinar nota Determina la afinación entre la cuadrícula de semitonos y la propiedad Tonos.

Conservación de componentes Evita que se vean afectados los componentes del clip de audio. Por ejemplo, utilice este control para aumentar el tono de las voces altas para evitar que suenen como en los dibujos animados.

Efecto Reverberación

El efecto Reverberación agrega ambiente y calor a un clip de audio simulando el sonido del audio que se reproduce en una habitación. Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Pre-retardo Determina el tiempo entre la señal y la reverberación. Este ajuste está en correlación con la distancia que se desplaza un sonido hasta las paredes reflectantes y vuelve al oyente en un ajuste en directo.

Absorción Especifica el porcentaje con el que se absorbe el sonido.

Tamaño Delimita el tamaño de la habitación como un porcentaje.

Densidad Determina la densidad de la «cola» de reverberación. El valor del Tamaño indica el intervalo al que se puede ajustar la Densidad.

Atenuar bajos Define la cantidad de atenuación para bajas frecuencias (en decibelios). Atenuar bajas frecuencias evita la reverberación de retumbos o sonidos turbios.

Atenuar altos Define la cantidad de atenuación para altas frecuencias (en decibelios). Los ajustes bajos hacen que la reverberación suene más suave.

Mezcla Controla la cantidad de reverberación.

Efecto Reducción de ruido espectral

El algoritmo de reducción de ruido espectral utiliza tres bancos de filtro de rechazo para quitar las perturbaciones tonales de las señales de audio. Puede ayudar a eliminar ruidos del material de archivo original, como zumbidos y silbidos.

Frec (1-3) Determina la frecuencia central de cada uno de los filtros de rechazo.

Reducción (1-3) Define el nivel de ganancia de entrada en el que el color rojo aparece en el medidor de una pista concreta.

Filtro (1-3) Activa el banco del filtro correspondiente.

NivelMáx Determina la reducción de ganancia de cada filtro de rechazo por lo que se controla la cantidad de ruido eliminada de la señal.

ModoCursor Activa el ajuste de la frecuencia de filtro mediante el cursor.

Efecto Cambiar canales

El efecto Cambiar canales modifica la posición de la información del canal derecho e izquierdo. Para clips estéreo solamente.

Efecto Agudos

El efecto Agudos permite aumentar o reducir las frecuencias más altas (4000 Hz y más). El control Aumentar especifica la cantidad, medida en decibelios, que se aumenta o disminuye. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Volumen

Use el efecto Volumen en lugar del efecto Volumen fijo si desea procesar Volumen antes que otros efectos Estándar. El efecto Volumen crea un envoltorio para un clip para que pueda aumentar el nivel de audio sin recortes. Los recortes se producen cuando la señal supera el intervalo dinámico aceptable para su hardware, lo que a menudo produce un audio distorsionado. Los valores positivos indican un aumento del volumen; los negativos, una reducción del mismo. Este efecto Volumen está disponible para clips 5.1, estéreo o mono únicamente.

Ir al principio

Transiciones de fundido cruzado de audio

Consulte también Uso de las transiciones de audio.

Transición de ganancia constante

La atenuación cruzada de ganancia constante modifica el audio a velocidad constante en entrada y salida a medida que se mueve entre clips. Esta atenuación cruzada a veces puede sonar abrupta.

Transición de potencia constante

La atenuación cruzada de potencia constante crea una transición suave y gradual análoga a la transición entre clips de vídeo. Esta atenuación cruzada disminuye el audio para el primer clip lentamente al principio y después desciende rápidamente hacia el final de la transición. Para el segundo clip, esta atenuación cruzada aumenta el audio rápidamente al principio y, a continuación, más despacio, a medida que alcanza el final de la transición.

Transición de fundido exponencial

El fundido exponencial hace desaparecer el primer clip en una curva logarítmica suave mientras aparece el segundo clip, también en una curva logarítmica suave. Si selecciona una opción del menú de control Alineación, puede especificar la posición de la transición.

Nota: *Aunque la transición Fundido exponencial es similar a la transición Potencia constante, es más gradual.*

Temas relacionados

- Normalización de uno o varios clips
- Normalización de la pista maestra
- Aplicación de la reverberación

Uso de las transiciones de audio

Puede aplicar atenuaciones cruzadas para las transiciones de audio entre clips. Las transiciones de audio son análogas a las de vídeo. Para obtener una atenuación cruzada, agregue una transición de audio entre dos clips de audio adyacentes de la misma pista. Para que aparezca o desaparezca un clip, agregue una transición de fundido cruzado a uno de los extremos de un clip. Premiere Pro incluye tres tipos de fundido cruzado: Ganancia constante, Potencia constante y Fundido exponencial.

Para obtener descripciones de los fundidos cruzados disponibles, consulte Transiciones de fundido cruzado de audio.

Aplicación de transiciones de vídeo y audio

*Aprenda a agregar transiciones de vídeo y audio básicas como disoluciones cruzadas y fundidos a su línea de tiempo. (**Ver, 2 minutos**)*

Ir al principio

Especificación de la transición de audio predeterminada

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic en Control (Mac-OS) y presione Ganancia constante o Potencia constante en el panel Efectos.
2. Seleccione Definir seleccionada como transición predeterminada en el menú contextual.

Ir al principio

Definición de la duración predeterminada para las transiciones de audio

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo de preferencias, introduzca un valor para Duración de transición de audio predeterminada.

Ir al principio

Atenuaciones cruzadas entre clips de audio

1. Si resulta necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de cada pista en un panel Línea de tiempo para ampliar las pistas de audio a las que desee aplicar la atenuación cruzada.
2. Asegúrese de que los dos clips de audio estén uno junto a otro y que ambos estén recortados.
3. Realice una de las acciones siguientes:

- Para agregar la transición de audio predeterminada, desplace el indicador de tiempo actual al punto de edición entre clips y, a continuación, elija Secuencia > Aplicar transición de audio.
- Para agregar una transición de audio distinta a la predeterminada, amplíe la bandeja Transiciones de audio del panel Efectos y arrastre la transición de audio a un panel Línea de tiempo en el punto de edición entre los dos clips a los que desee aplicar la transición cruzada.

Ir al principio

Atenuación del audio de un clip

1. Compruebe que la pista de audio está ampliada en un panel Línea de tiempo. Si resulta necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista para ampliar las pistas de audio a las que desee aplicar la atenuación cruzada.
2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para que aparezca el audio de un clip, arrastre una transición de audio del panel Efectos a un panel Línea de tiempo de forma que pase al punto de entrada del clip de audio. También se puede seleccionar la transición aplicada en un panel Línea de tiempo. A continuación, en el panel Controles de efectos, seleccione Iniciar en corte en el menú Alineación.
   - Para que desaparezca el audio de un clip, arrastre una transición de audio del panel Efectos a un panel Línea de tiempo de forma que pase al punto de salida del clip de audio. También se puede seleccionar la tansición aplicada en una línea de tiempo. Después, en el panel Controles de efectos, seleccione Terminar en corte en el menú Alineación.

   Use cualquiera de los tres tipos de transiciones de fundido cruzado de audio para que aparezca o desaparezca.

Ir al principio

Ajuste o personalización de una transición de audio

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Para editar una transición de audio, haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo y ajuste la transición en el panel Controles de efectos.
  - Para personalizar la velocidad de una atenuación de audio o atenuación cruzada, ajuste el gráfico de fotograma clave del volumen de audio del clip en lugar de aplicar una transición.

Consulte también

- Controles de clip y transiciones
- Ajuste de la ganancia y el volumen

Aplicación de efectos a audio

Premiere Pro incluye plugins de audio VST (Virtual Studio Technology) diseñados para modificar o mejorar las propiedades de los clips de audio. La mayoría de esos efectos están disponibles para clips mono, estéreo y 5.1, y pueden aplicarse tanto a clips como a pistas, a menos que se indique lo contrario. Si tiene Soundbooth instalado, Adobe Premiere Pro localiza, reconoce y utiliza los efectos VST automáticamente también desde ese programa.

Nota: *Cada efecto de audio incluye una opción de omisión que le permite activar o desactivar el efecto según indiquen los fotogramas clave que haya definido.*

Los efectos de audio se combinan ahora en un solo efecto unificado y se muestran en una lista plana en la carpeta Efectos de audio. Cuando se aplica un efecto de audio, Premiere Pro aplica automáticamente el tipo de efecto correcto (mono, estéreo o 5.1) para ese clip. Para obtener una lista y descripciones de los efectos de audio disponibles, consulte Efectos de audio.

Efectos de audio unificado



Este vídeo de Video2Brain incluye información importante sobre los efectos de audio unificado.... Leer más

http://www.video2brain.com/en/videos-3767.htm



de Todd Kopriva
http://blogs.adobe.com/pre...

Contribuya a
Adobe Community Help

En esta entrada de blog encontrará detalles, tutoriales y recursos sobre los cambios de los efectos de audio unificados.

Existen determinados efectos con restricciones y solo se pueden utilizar en tipos de pista concretos. Por ejemplo, el efecto Equilibrio solo puede aplicarse a las pistas estéreo, no a mono ni a 5.1. Los siguientes efectos tienen esta restricción:

- Equilibrio (solo estéreo)
- Volumen del canal (solo estéreo y 5.1)
- Relleno hacia la izquierda (solo estéreo)
- Relleno hacia la derecha (solo estéreo)
- Cambiar canales (solo estéreo)

Nota: *Los ajustes preestablecidos para los efectos de audio unificados pueden crearse a partir de un solo efecto de audio o varios.*

Mejora del audio en Premiere Pro



Chad Perkins explica varios efectos de audio en este tutorial de vídeo del sitio Web de Movies & Computers.... Leer más

http://youtu.be/PiG9-GBcc7E



de Chad Perkins
http://moviesandcomputers....

Contribuya a
Adobe Community Help

Uso de efectos de audio en Premiere Pro



Hay dos formas diferentes de añadir efectos al audio en Premiere Pro. Karl Soule explica ambas técnicas y cuándo utilizarlas.... Leer más

http://tv.adobe.com/watch/short-and-suite/usi...



de Karl Soule
http://blogs.adobe.com/Vid...

Contribuya a
Adobe Community Help

Estos tutoriales de vídeo de Premiere Pro de Phil Hawkins en Infinite Skills explican algunos de los efectos y ajustes preestablecidos de audio más corrientes.

Consulte este tutorial de vídeo de Andrew Devis sobre la aplicación de efectos de audio en Premiere Pro en el sitio web Creative COW.

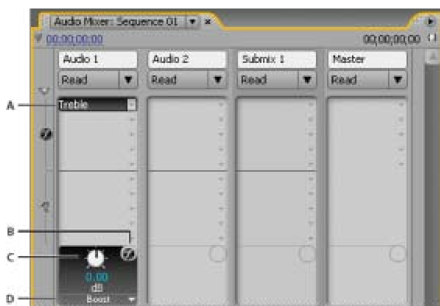
Ir al principio

Aplicación de efectos de audio en el Mezclador de audio

En el Mezclador de audio, las opciones de efectos de pistas se controlan tras seleccionar un efecto en el panel de efectos y envíos. Si el panel de efectos y envíos no está visible, se puede mostrar si se hace clic en el triángulo Mostrar/ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio. El panel de efectos y envíos contiene menús de selección de efectos para aplicar hasta 5 efectos de pista. Premiere Pro procesa los efectos en el orden en el que aparecen y agrega el resultado de un efecto al siguiente de la lista, con lo que modificar el orden puede modificar los resultados. La lista de efectos también ofrece control total de los plugins VST agregados. Los efectos aplicados en el Mezclador de audio también pueden verse y editarse en un panel Línea de tiempo.

Un efecto puede aplicarse como preatenuador o postatenuador. La diferencia radica en si el efecto se aplica antes o después de la aplicación del atenuador de la pista. Los efectos son preatenuadores de manera predeterminada.

En el Mezclador de audio, las opciones de efecto que cambian con el tiempo pueden grabarse mediante las opciones de automatización, o bien se pueden especificar en un panel Línea de tiempo mediante fotogramas clave.



Efectos de audio

A. *Nombre del efecto aplicado y menú de efecto* ***B.*** *Omisión de efecto* ***C.*** *Control para la propiedad de efecto seleccionada* ***D.*** *Menú de propiedades de efecto*

Si tiene previsto utilizar el mismo efecto repetidamente, debería ahorrar recursos del sistema al compartir efectos a través de una submezcla. Cree una submezcla, aplique el efecto a la submezcla y utilice envíos para dirigir las pistas a la submezcla para el procesamiento de efectos.

Ir al principio

Aplicación de un efecto de pista en el Mezclador de audio

1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
2. En la pista en la que desea aplicar el efecto, haga clic en el triángulo Selección de efecto y elija uno en el menú.

   Planifique el orden de los efectos de las pistas antes de aplicarlos, ya que no se puede arrastrar un efecto a una posición distinta en el panel de efectos y envíos.
3. Si lo necesita, seleccione el parámetro de efecto que desea editar en el menú situado en la parte inferior del panel de efectos y envíos.
4. Utilice los controles situados encima del menú de parámetros para ajustar las opciones del efecto.

   Nota: *Para algunos efectos de plugin VST, es posible ajustar las opciones de efecto en un panel aparte que contiene los controles de opciones. Haga doble clic en el nombre del efecto de la pista para abrir un panel de editor de VST.*

Ir al principio

Ajuste de los efectos de pista de audio en un panel Línea de tiempo

Puede ajustar los efectos de Panoramizador o Pista de audio mediante la manipulación de la banda de goma de los fotogramas clave de pista o con los controles del mezclador de audio.

1. En un panel Línea de tiempo, si es necesario, haga clic en el triángulo junto a una pista de audio que contenga un clip para expandirla.
2. Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista en el menú que aparezca.
3. Haga clic en el menú situado en el extremo superior izquierdo del clip en la pista de audio (aparece con Pista:Volumen como selección predeterminada) y, a continuación, elija el nombre y la propiedad del efecto en el menú. Los efectos preatenuadores aparecen en la parte superior del menú y los postatenuadores en la inferior. Los números de los nombres de efectos hacen referencia a su posición en la lista de efectos de la pista (orden de procesamiento).
4. Utilice la herramienta Pluma para ajustar el nivel de manera uniforme (si no se han agregado fotogramas clave) o bien para agregar o editar fotogramas clave.

Ir al principio

Copia y pegado de efectos de pistas

Puede copiar los efectos de pista de una sección de una pista y pegarlos en otra. Cuando se copian fotogramas clave de efecto de pista, se colocarán en la pista de la que se copiaron, en la ubicación del indicador de tiempo actual. El establecimiento de pistas de destino no afecta la ubicación de los fotogramas clave que se peguen.

1. En una Línea de tiempo, seleccione un fotograma clave de pista o más que desee copiar. Para seleccionar varias, presione Mayús y haga clic en cada fotograma clave o arrastre un recuadro alrededor de los fotogramas contiguos.
2. Seleccione Edición > Copiar.
3. Coloque el indicador de tiempo actual en la ubicación en la que desee pegar los fotogramas clave.
4. Seleccione Edición > Pegar.

Ir al principio

Designación de un efecto de pista como preatenuador o postatenuador

- En el panel Efectos y envíos del Mezclador de audio, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en un efecto y seleccione Preatenuador o Post-atenuador.

Ir al principio

Eliminación u omisión de un efecto de pista en el Mezclador de audio

- En la lista de efectos del Mezclador de audio, realice una de las acciones siguientes:
  - Para eliminar un efecto de pista, haga clic en el triángulo que aparece a la izquierda del efecto que desea eliminar y elija Ninguno.
  - Para omitir un efecto de pista, haga clic en el botón Omitir Efectos que se encuentra cerca de la parte inferior de los efectos hasta que aparezca con una barra inclinada.

Ir al principio

Uso de efectos VST

Premiere Pro admite el formato de plugin de audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology), el cual permite agregar efectos de audio VST de terceros. Premiere Pro incluye efectos de plugin VST disponibles tanto en el Mezclador de audio como en el panel Controles de efectos. Los plug-ins VST basados en pista pueden proporcionan controles adicionales. Aplique efectos VST de la misma manera que aplicaría otros efectos de audio a pistas o clips.

En los paneles de efectos y envíos del Mezclador de audio, los efectos VST aparecen en los menús Selección de efectos. En el panel de efectos, aparecen en el contenedor Efectos de audio para permitir su aplicación a clips individuales. En la mayoría de casos, los efectos VST aparecen en el contenedor Efectos de audio y en el tipo de pista que corresponde al número de canales que admite el efecto. Por ejemplo, los efectos VST estéreo aparecen en los menús de efectos de pista del Mezclador de audio para pistas estéreo solamente, y en el contenedor Estéreo del contenedor Efectos de audio del panel Efectos. Tras aplicar cualquier efecto VST, se puede abrir una ventana con todos sus controles. Es posible dejar diversas ventanas del editor de VST abiertas durante el tiempo necesario, por ejemplo cuando se está automatizando efectos, pero Premiere Pro cierra todas las ventanas de edición de VST cuando se cierra el proyecto.

Si se había instalado una aplicación compatible con VST distinta a Premiere Pro previamente, Premiere Pro buscará efectos VST en la carpeta VST que ya existe. Dentro de la carpeta Plugins de la carpeta de aplicación de Premiere Pro, también hay una carpeta VST Plugins con plugins que solo utiliza Premiere Pro. Las ubicaciones en las que Premiere Pro busca los plugins VST son las siguientes.

- HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VST\VSTPluginsPath (Windows)
- C:\Archivos de programa\Steinberg\VSTPlugins (Windows)
- HD/Library/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)
- HD/<usuario>/Library/Audio/Plug-Ins/VST (Mac OS)

Si ya tiene instalada una aplicación de audio, debería haber una ubicación para plugins VST en el registro aquí: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\VST\VstPluginsPath. Premiere Pro debería utilizar la ruta especificada por dicha clave de registro. Debería estar definido a una ubicación similar a esta: [Archivos de programa]\Steinberg\VSTPlugins\

Nota: *Cuando se utiliza un efecto VST no proporcionado por Adobe, la estructura del control específico y los resultados del plugin son responsabilidad del fabricante del plugin. Adobe Premiere Pro solo muestra los controles y procesa los resultados.*

Ir al principio

Ajuste de un efecto VST en un panel Editor de VST

El Mezclador de audio permite abrir un panel del editor de VST (con ciertos efectos VST) para ajustar las opciones de efectos.

Nota: *No es posible abrir una ventana de editor de VST desde el panel Controles de efectos.*

1. Si es necesario, para visualizar el panel de efectos y envíos, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
2. En el panel de efectos y envíos, haga clic en uno de los triángulos hacia abajo de la sección Selección de efectos, y seleccione el nombre de un efecto.
3. Haga doble clic en el nombre del efecto.

   Se abre la ventana del editor de VST. Este panel se puede acoplar o agrupar como cualquier otro panel.
4. En el editor de VST, especifique las opciones.

   Nota: *Los efectos de los controles de opción para el plugin VST también están disponibles en la parte inferior del panel de*

efectos y envíos.



Panel Editor VST para efecto DeNoiser

Ir al principio

Selección de ajustes preestablecidos para un efecto VST

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el nombre del efecto en el panel de efectos y envíos del Mezclador de audio y seleccione un ajuste preestablecido de los que aparecen en la parte inferior del menú.

  Nota: *Si un efecto no admite ajustes preestablecidos, De manera predeterminada es la única opción. De manera predeterminada restablece todos los valores de la opción para el efecto.*

Adobe también recomienda

Efecto Reparación de obturación de desplazamiento

Un problema común para las cámaras DSLR y otras cámaras basadas en sensores CMOS es que suelen tener un tiempo de retardo entre las líneas de exploración de vídeo. A causa de este retardo entre exploraciones, no se graban todas las partes de una imagen exactamente al mismo tiempo, lo que puede provocar distorsiones de obturación de desplazamiento. Estas distorsiones pueden producirse cuando la cámara o el objeto están en movimiento.

El efecto Reparación de obturación de desplazamiento de Premiere Pro se puede utilizar para eliminar estos defectos de distorsión.

Después de aplicar el efecto, están disponibles las siguientes propiedades:

Velocidad de obturación de desplazamiento: especifica el porcentaje de la velocidad de fotogramas que representa el tiempo de exploración. Las DSLR están en el rango 50-70% y el iPhone se acerca al 100%. Ajuste la velocidad de obturación de desplazamiento hasta que las líneas distorsionadas sean verticales.

Dirección de exploración: especifica la dirección en la que se lleva a cabo la exploración de obturación de desplazamiento. La mayoría de las cámaras exploran el sensor de arriba a abajo. Con un teléfono inteligente, que puede operar una cámara boca abajo o girada, se requiere una dirección de exploración distinta.

Sección avanzada:

- **Método**: indica si se utilizará el análisis de flujo óptico y la nueva temporización de movimiento de píxeles para generar los fotogramas sin deformar (Movimiento de píxeles), o si se utilizará el seguimiento de puntos dispersos y el método de deformación (Deformar).
- **Análisis detallado**: realiza un análisis más detallado de puntos en la deformación. Disponible si se utiliza el método Deformar.

Detalle de movimiento de píxeles: especifica el grado de detalle del cálculo del campo vectorial de flujo óptico. Disponible si se utiliza el método Movimiento de píxeles.

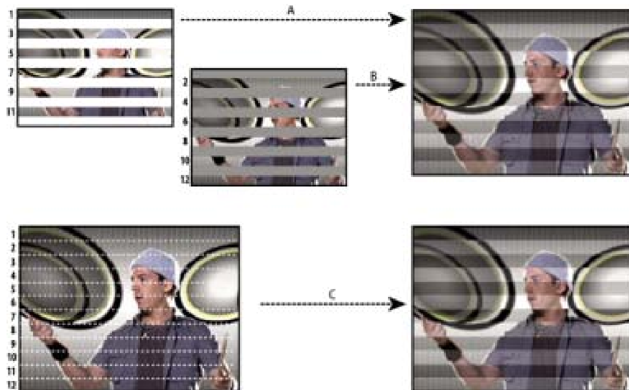
Nota: *Aunque el efecto Estabilizador de deformación contiene un efecto Reparación de obturación de desplazamiento, la versión independiente tiene más controles. También hay veces en las que deseará solucionar un problema del obturador del desplazamiento, pero no será necesario estabilizar la toma.*

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain verá lo fácil que es reparar las irregularidades del obturador de desplazamiento, que son comunes en material de archivo de DSLR y cámaras de teléfonos móviles, mediante el nuevo efecto Reparación de obturación de desplazamiento.

Entrelazado y orden de campos

Ir al principio

Vídeo entrelazado, vídeo no entrelazado y búsqueda progresiva



La búsqueda entrelazada de campos de vídeo entrelazados se compara con la búsqueda progresiva de un fotograma de vídeo no entrelazado.

A. En el vídeo entrelazado, el campo superior completo (líneas impares) se dibuja en la pantalla primero, de arriba a abajo, en un pase. **B.** A continuación, el campo inferior completo (líneas pares) se dibuja en la pantalla, de arriba a abajo, en un pase. **C.** En el vídeo no entrelazado, el fotograma completo (todas las líneas por orden) se dibuja en la pantalla, de arriba a abajo, en un pase.

El *entrelazado* es una técnica desarrollada para transmitir señales de televisión empleando el ancho de banda limitado. En un sistema entrelazado, solo se transmite cada vez la mitad del número de líneas horizontales de cada fotograma de vídeo. Debido a la velocidad de la transmisión, la luminosidad de las pantallas y la persistencia de la visión, el visor percibe cada fotograma en la resolución completa. Todos los estándares de televisión analógica utilizan el entrelazado. Los estándares de televisión digital incluyen las variedades de *entrelazado* y *no entrelazado*. Normalmente, las señales entrelazadas se generan a partir de la búsqueda entrelazada, mientras que las señales no entrelazadas se generan a partir de la *búsqueda progresiva*.

Chris Pirazzi proporciona detalles técnicos de los campos y el entrelazado en el sitio web Lurker's Guide to Video.

Trish y Chris Meyer proporciona varios materiales sobre el entrelazado, el orden de los campos, el dominio de campos, el procesamiento de campos y la separación de campos:

- Artículo (PDF) sobre la introducción al entrelazado y la separación de campos en el sitio web Artbeats.
- Artículo con introducción al entrelazado y orden de campos en el sitio web ProVideo Coalition.

- Artículo donde se explica el significado de los términos *orden de campos* y *dominio de campos* en el sitio web ProVideo Coalition.
- Para obtener más información sobre la exportación de un archivo de vídeo PsF (fotogramas segmentados progresivos) desde Premiere Pro a través de Adobe Media Encoder, consulte este artículo en el foro de usuario a usuario de Premiere Pro.
- Más información sobre los vídeos PsF.

Ir al principio

Acerca del dominio de campos y la inversión de campos

Los campos de un clip pueden invertirse respecto al original de las formas siguientes:

- La tarjeta de captura de vídeo utilizada para capturar el material de archivo se ajusta a un dominio de campos opuesto al del dispositivo de origen.
- El software de edición o animación que ha procesado el clip tenía el dominio de campo configurado al revés que el del clip original.
- El clip se ha configurado para reproducirse al revés.

Ir al principio

Creación de clips entrelazados o no entrelazados

Normalmente los campos entrelazados individuales no son visibles. No obstante, si reproduce un clip a cámara lenta, crea un fotograma congelado o exporta un campo como imagen fija se podrán distinguir los campos uno por uno. En ese caso, normalmente es mejor *desentrelazar* la imagen, es decir, reemplazar pares de campos entrelazados consecutivos con fotogramas únicos sin entrelazar. Premiere Pro puede generar estos fotogramas sin entrelazar nuevos a partir de los campos en uno o dos fotogramas de origen.

Se produce un problema de entrelazado no deseado cuando el *orden de campos* de un clip y el de una secuencia no coinciden. El *orden de campos* especifica si se dibuja primero el campo con líneas impares (el campo superior) o el de líneas pares (el campo inferior). Por ejemplo, si se coloca un clip con un orden de campos superior en una secuencia que utiliza un orden de campos inferior, puede ser que la reproducción aparezca movida. Puede corregir este problema si invierte el orden de campos del clip para que coincida con el del proyecto. Puede usar la opción Invertir dominio de campos para invertir el orden de los campos.

1. Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo o el panel Proyecto. Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Opciones de campo.
2. Seleccione la opción Invertir dominio de campos para cambiar el orden en que se muestran los campos del clip.
3. En Procesando opciones, seleccione una de las siguientes opciones:

Ninguno No se aplica ninguna de las opciones de procesamiento. Si selecciona esta opción, no se desactiva Invertir dominio de campos si dicha opción está seleccionada.

Entrelazar fotogramas consecutivos Convierte cada par de fotogramas (no entrelazados) de búsqueda progresiva consecutivos en dos campos entrelazados de un fotograma único. En ese caso, el clip se ejecutará al doble de su velocidad de fotogramas original. Esta opción es útil para entrelazar clips creados por aplicaciones de animación que no sean capaz de generar fotogramas entrelazados. En condiciones ideales, podría utilizarlo para convertir animaciones de búsqueda progresiva de 60 fps en vídeo entrelazado de 30 fps.

Desentrelazar siempre Convierte campos entrelazados en fotogramas de búsqueda progresiva sin entrelazar. Esta opción es útil para los clips que desee reproducir a

cámara lenta o en los que desee congelar fotogramas. Esta opción ignora un campo y retiene el campo dominante especificado para el proyecto en el ajuste Campos de la ficha General del cuadro de diálogo Nueva secuencia. A continuación, intercala las líneas que faltan según las líneas del campo dominante.

Nota: *En una secuencia en la que esté seleccionada Ningún campo (búsqueda progresiva) en el menú Campos, Desentrelazar siempre retiene el campo superior. No obstante, en este tipo de secuencias, si también selecciona Invertir dominio de campos, Desentrelazar siempre retiene el campo inferior.*

Eliminación de parpadeo Impide el parpadeo de las líneas horizontales finas de una imagen aplicando un ligero desenfoque a los dos campos. Un objeto tan fino como una línea de exploración parpadea porque puede aparecer únicamente en uno de cada dos campos. Esta opción desenfoca líneas consecutivas en un 50%, no desentrelaza el clip. Es particularmente útil para los gráficos que contengan líneas horizontales finas.

4. Haga clic en Aceptar.

Para mejorar el aspecto del vídeo cuando la velocidad del clip no sea del 100%, active la fusión de fotogramas. Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas.

Ir al principio

Cambio del orden de campos de un clip

En el panel Proyecto, puede cambiar el orden de campos de todas las instancias de un clip en todas las secuencias de un proyecto.

1. En el panel Proyecto, haga clic con el botón secundario en el clip para el que quiera cambia el orden de campos.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Seleccione la opción deseada de Orden de los campos.
4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Uso de varias selecciones para ver las opciones de campo

Puede aplicar el dominio de campos a varios clips en la línea de tiempo (o el panel Proyecto). El cuadro de diálogo se puede usar para cualquier clip o elemento de pista válido de la línea de tiempo que no sea una secuencia anidada y no disponga de subtítulos opcionales. El dominio de campos también admite los estados mixtos. Si el campo de dominio de campos de una selección tiene estados mixtos, la casilla de verificación muestra una IU de estado mixto. Si presiona Aceptar sin cambiarlo, se mantendrán los estados del clip seleccionado. Sin embargo, los botones de opción del procesamiento de campos no admiten los estados mixtos. Si el campo Procesamiento de campos tiene estados mixtos, Premiere Pro muestra el estado del primer elemento seleccionado en la línea de tiempo o el panel Proyecto. Si presiona Aceptar sin cambiarlo, el estado se aplica a todos los clips seleccionados válidos y se sobrescribe el estado mixto.

Adobe también recomienda

- Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa
- Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme
- Cambio de los ajustes de secuencia
- Uso del Monitor de origen y el Monitor de programa

Eliminación del parpadeo

En ocasiones, las líneas muy finas y los bordes muy marcados de las imágenes parpadean cuando se visualizan en pantallas entrelazadas, por ejemplo en muchas pantallas de televisión. El control Filtro antiparpadeo, situado en la ficha Controles de efecto > Efecto Movimiento, puede reducir o eliminar el parpadeo. Al aumentar su valor, se elimina más parpadeo, pero la imagen se hace menos nítida. Podría tener que establecerlo en un valor relativamente alto para imágenes con muchos bordes muy marcados y alto contraste.

1. Seleccione un clip en un panel Línea de tiempo y haga clic en la ficha Controles de efectos.
2. Haga clic en el triángulo situado junto a la sección de cabecera Movimiento para abrir los controles de movimiento.
3. Haga clic en el triángulo situado junto a la sección de cabecera Filtro antiparpadeo.
4. Arrastre el regulador Filtro antiparpadeo hacia la derecha para aumentar la intensidad del filtro.
5. Presione la barra espaciadora para obtener la vista previa del clip. Aumente la intensidad del filtro si el parpadeo sigue siendo visible, o redúzcala si la imagen es poco nítida.

   Puede cambiar la intensidad del Filtro antiparpadeo a lo largo de la duración de un clip mediante el establecimiento de fotogramas clave Filtro antiparpadeo en distintos valores.

Adobe también recomienda

Creación de resultados comunes

Esta sección contiene procedimientos para conseguir algunos de los resultados más conocidos con Premiere Pro. Puede buscar procedimientos para lograr muchos otros resultados con Premiere Pro con la búsqueda de la Ayuda de la comunidad.

Ir al principio

Fundido de vídeo interno

1. Para que aparezca gradualmente un clip de vídeo o para que aparezca a partir de negro, seleccione un clip en un panel Línea de tiempo.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Aplique una transición de disolución al inicio del clip.
   - Con un fotograma clave, haga que la opacidad del clip empiece en cero y aumente hasta 100%.

Consulte este vídeo tutorial de Maxim Jago y Learn by Video acerca de cómo agregar fundidos, títulos y música a un vídeo en Premiere Pro.

Ir al principio

Imagen en imagen y División de pantalla

Puede utilizar los controles de Posición y Escala del efecto Movimiento para crear una imagen en imagen.

En este tutorial de vídeo de Infinite Skills, Phil Hawkins muestra cómo crear un efecto de imagen en imagen reutilizable.

Dennis Radeke le muestra cómo hacer un efecto de imagen en imagen en este tutorial de vídeo de AdobeTV.

Ir al principio

Aplicación de zoom y panorámica a una imagen fija

La técnica de aplicación del zoom y la panorámica a imágenes fijas se denominan el efecto “Ken Burns”, ya que el director de documentales Ken Burns lo ha utilizado con frecuencia.

Para ver un tutorial sobre la aplicación de zoom y panorámica a imágenes fijas, consulte El efecto Ken Burns en el blog de Digital Video Editing.

En este tutorial de Adobe Premiere Pro, Andrew Devis muestra como aplicar el zoom y la panorámica en Premiere Pro como un profesional. Aprenda a utilizar la interpolación de fotogramas clave correctamente para que el movimiento sea más uniforme.

Ir al principio

Colocación de un relámpago sobre parte de un clip

Puede hacer que aparezca un relámpago solo sobre una parte de un clip original.

1. Coloque un clip Vídeo transparente en una pista de vídeo que esté por encima del clip original.

2. Aplique el efecto Relámpago al clip Vídeo transparente.
3. Recorte el clip Vídeo transparente a la duración necesaria para que aparezca el relámpago.

Ir al principio

Creación de una escalera de Jacob

Puede crear un efecto de escalera de Jacob. El relámpago se vuelve a ajustar a una posición en la línea de inicio tras estirarse en una dirección determinada.

1. Aplicación del efecto Relámpago a un clip.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto a Iluminación para exponer los controles de iluminación.
3. Experimente con diferentes combinaciones de ajustes para estos tres controles.
    - Estabilidad
    - Fuerza de arrastre
    - Dirección de arrastre

Un valor de Estabilidad demasiado bajo no dejará que el relámpago se estire en forma de arco antes de restallar; un valor demasiado alto permitirá que el relámpago rebote.

Ir al principio

Aplicación de la reverberación

Con el efecto Reverberación, se puede reproducir el audio de un clip, de modo que el último sonido del clip continúe oyéndose tras el final del propio sonido.

1. Amplíe el punto de salida del clip hasta la duración con la que desee terminar el sonido.
2. Al final del último sonido que desee escuchar, baje el volumen a cero.
3. Aplique el efecto de reverberación.

Adobe también recomienda

Corte de transformación

Ir al principio

¿Qué es un corte de transformación?

El corte de transformación es un nuevo efecto potente en Premiere Pro que permite crear entrevistas pulidas, ya que reduce los molestos cortes de salto entre los fragmentos de audio.

Un desafío común al editar material de archivo con un interlocutor es que el sujeto puede tartamudear, hacer uso frecuente de *"mmmm",* "aaa" *y pausas no deseadas.* Todo ello le impide tener una secuencia continua y limpia sin tener que utilizar cortes de salto o disoluciones cruzadas.

Ahora, puede limpiar con eficacia el diálogo de la entrevista quitando partes no deseadas de un clip y aplicando la transición de vídeo de corte de transformación para suavizar los molestos cortes de salto. También puede utilizar el corte de transformación para reorganizar de forma eficaz los clips en el material de archivo de la entrevista para garantizar un flujo suave sin saltos de continuidad visual.

El corte de transformación utiliza una combinación avanzada de seguimiento de caras e interpolación de flujo óptico para crear una transición uniforme entre clips. Cuando se utiliza con eficacia, una transición de corte de transformación parece tan natural como un vídeo grabado sin pausas o palabras no deseadas que pueden interrumpir el flujo narrativo.

Vídeo: Quitar cortes de salto

*Aprenda cómo aplicar un corte de transformación para eliminar cortes de salto en el material de archivo de entrevista. (**Ver, 2 minutos**)*

Ir al principio

Aplicación de cortes de transformación

Importante: *para obtener un buen resultado, aplique los cortes de transformación a tomas fijas que tengan un solo interlocutor y un fondo estático.*

1. Defina puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo para seleccionar la parte del clip que desee eliminar.

   Puede eliminar clips de la secuencia de distintas formas, como levantar y extraer, eliminar y eliminar rizo. Para ver lo que se puede hacer en distintos modos, consulte este tutorial de vídeo.

   Repita este paso para todas las partes del clip que desee eliminar.

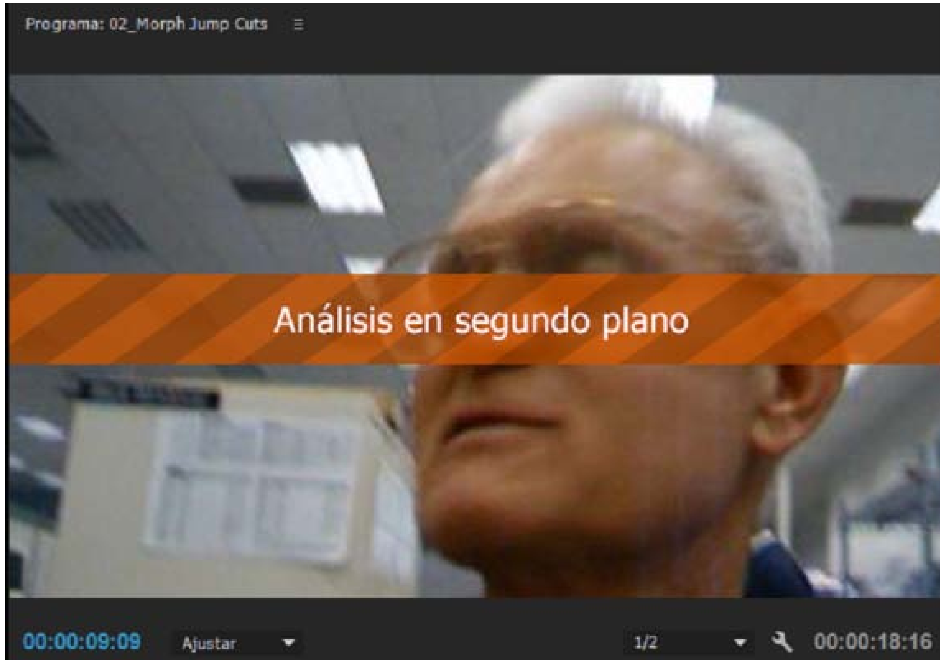
2. En el panel Efectos, elija Transiciones de vídeo > Disolución > Corte de transformación y arrastre el efecto al punto de edición entre clips en la línea de tiempo.

   Para evitar problemas de sincronización, aplique el corte de transformación entre

lugares con las primeras o las últimas palabras del discurso. También puede utilizar formas de onda para ayudarle a identificar las áreas con una pausa natural y realizar sus cortes allí.

3. Después de aplicar el efecto Corte de transformación, el análisis del clip se inicia inmediatamente en el fondo. Cuando empieza, se muestra el mensaje “Análisis en segundo plano” en el Monitor de programa, que indica que se está realizando el análisis.

   Mientras se lleva a cabo el análisis, puede trabajar con el material de archivo o en cualquier otra área del proyecto.



Análisis de clips después de aplicar el corte de transformación

Tras completar el análisis, se crea una transición simétrica, centrada en el punto de edición. La duración de la transición coincide con el valor predeterminado de 30 fotogramas especificado para la duración predeterminada de la transición de vídeo. Puede cambiar la duración predeterminada en el cuadro de diálogo Preferencias.

Una duración típica de transición que funciona bien es de unos 10-20 fotogramas.

Si los movimientos de la boca y la voz no están bien sincronizados o el resultado no es satisfactorio, cambie los puntos de entrada y salida o ajuste la duración de la transición.

Nota: *Cada vez que realice cambios en un corte de transformación seleccionado o incluso cuando deshaga un cambio, Premiere Pro realizará un nuevo análisis. Sin embargo, no es necesario eliminar ningún dato analizado anteriormente.*

Ir al principio

Refinamiento de la transición

Al aplicar un corte de transformación, se crea una transición con los ajustes predeterminados. Puede refinar la transición en el panel Controles de efectos o Línea de tiempo.

Modificación de la transición mediante el panel Controles de efectos

Los siguientes controles en el panel Controles de efectos le ayudan a ajustar la duración de la transición y alinearla con precisión.

Duración La duración predeterminada de una transición de vídeo es de 30 fotogramas.

Para cambiar la transición predeterminada antes de aplicar una transición, utilice el cuadro de diálogo Preferencias. En la sección General, especifique un nuevo valor predeterminado para Duración predeterminada de transición de vídeo.

Para cambiar la duración de una transición después de aplicarla, especifique una nueva duración en el campo Duración del panel Controles de efectos.

Alineación Alinea la transición, que se centrará automáticamente en el punto de edición entre dos clips con la opción Centrar en corte seleccionada.

Para obtener un control más preciso, puede arrastrar la transición ligeramente hacia la derecha o la izquierda o en la línea de tiempo Controles de efectos. Premiere Pro crea una transición asimétrica que no está centrada en el punto de edición.

Para obtener más información sobre la modificación de transiciones mediante el panel Controles de efectos, consulte **Modificación y personalización de transiciones**.

Modificación de transiciones mediante la línea de tiempo

Acerque la línea de tiempo para ver claramente la transición.

Duración Para cambiar la duración de la transición, haga doble clic en la transición en un panel Línea de tiempo y especifique la nueva duración en el cuadro de diálogo Definir la duración de la transición.

También puede alargar o acortar la transición si arrastra sus bordes.

Para aprender distintos modos de modificar una transición, **vea este vídeo**.

Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Funciona el corte de transformación en un clip sin un interlocutor?

No. Al aplicar el corte de transformación a un clip que no contenga un interlocutor, aparecerá el mensaje de error siguiente “Error de análisis: no se encontró la cara en la entrada de vídeo”.

El corte de transformación solo se puede aplicar a tomas fijas con un interlocutor bien centrado delante de un fondo estático.

¿Se puede aplicar un corte de transformación a un clip con más de un interlocutor?

Si se aplica un corte de transformación a más de un interlocutor, el resultado es un fotograma enturbiado.

El corte de transformación utiliza un rastreador de caras para analizar la cara más destacada en el vídeo. Si hay varias caras, puede confundir al rastreador de caras y el resultado es que el corte de transformación fusiona una cara con la otra en la transición. Esto puede provocar un fotograma enturbiado.

¿El corte de transformación, funciona solo con un fondo estático o puede tener distintos fondos?

El corte de transformación funciona mejor con fondos estáticos. Si hay que analizar más de un fondo, el resultado es un fotograma enturbiado. Sin embargo, puede haber un movimiento sutil en el fondo, como un árbol en el viento.

¿Se puede aplicar un corte de transformación entre clips a los que se haya aplicado diferentes efectos?

El corte de transformación está diseñado para crear una transición uniforme entre dos tomas similares. Por eso, puede ser que no tenga el aspecto correcto si se aplica a un clip que tenga distintos efectos aplicados a ambos lados del punto de edición.

¿Cuáles son las sugerencias para garantizar el mejor resultado con el corte de transformación?

A continuación se ofrecen algunas sugerencias que pueden ayudarle a obtener buenos resultados:

- El corte de transformación funciona mejor con transiciones más cortas y con el encabezado colocado en posiciones similares a ambos extremos del corte.
- El corte de transformación funciona mejor si se pueden interpolar unos cuantos movimientos de las manos o la cara.
- Tras la aplicación inicial del corte de transformación, ajuste la duración y la simetría de la transición según sea necesario.

Para obtener una lista completa de optimizaciones, **consulte este artículo**.

Animación y fotogramas clave

Efectos de animación

Ir al principio

Acerca de los efectos de animación

Aunque normalmente significa “mover una figura por la pantalla”, en este caso animar significa “cambiar un atributo a través del tiempo”. En este sentido, si se mueve un clip desde una esquina de la pantalla a otra en unos segundos, se animará su posición. Si se cambia de enfocado a desenfocado en unos segundos, se animará su enfoque. Si se cambia de un tono rosa a un tono azul en unos segundos, se animará su color. En este caso, animación significa “cambiar en el tiempo” y no “mover el objeto”.�Puede animar la mayoría de efectos incluidos en Premiere Pro pero no todos ellos. Cuando se haya aplicado un efecto a un clip, especifique uno o más fotogramas del clip como fotogramas clave. A continuación, definirá valores para el efecto en cada fotograma clave.

Ir al principio

Acerca de los fotogramas clave

Los fotogramas clave se utilizan para definir propiedades para el movimiento, efectos, audio y muchas propiedades que, por lo general, se cambian con el paso del tiempo. Un fotograma clave marca el punto en el que se especifica un valor como, por ejemplo, la posición en el espacio, la opacidad o el volumen de audio. Los valores entre los fotogramas clave se interpolan. Si utiliza fotogramas clave para crear un cambio a lo largo del tiempo, debe utilizar como mínimo dos fotogramas clave: uno para el estado al comienzo del cambio y otro para el nuevo estado al final del cambio.

Ir al principio

Uso de fotogramas clave

Al utilizar fotogramas clave para animar el efecto Opacidad, puede ver y editar los fotogramas clave en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. En ocasiones, la alternativa de un panel Línea de tiempo puede ser más adecuada para ver y ajustar fotogramas clave con rapidez. Las instrucciones siguientes indican el panel adecuado para la tarea que debe realizar:

- Un panel Línea de tiempo es ideal para editar los fotogramas clave de efectos que tienen un solo valor unidimensional, como Opacidad o Volumen de audio. El panel Controles de efectos resulta en general más sencillo para editar los fotogramas clave de propiedades que tienen valores múltiples, angulares o bidimensionales, como Niveles, Giro o Escala, respectivamente.�
- En un panel Línea de tiempo, las variaciones de los valores de los fotogramas clave se indican gráficamente, para que pueda ver a simple vista cómo cambian los valores de los fotogramas clave a lo largo del tiempo. De manera predeterminada, los valores cambian entre fotogramas clave de modo lineal, pero puede aplicar opciones que ajusten la velocidad de cambio entre fotogramas clave. Por ejemplo, puede hacer que el movimiento se detenga de modo gradual. También puede cambiar el método de interpolación y utilizar controles de curva para ajustar la velocidad y suavidad de la animación de un efecto.�
- El panel Controles de efectos muestra a la vez todos los fotogramas clave de varias propiedades, pero sólo para el clip seleccionado en un panel Línea de tiempo. Un panel Línea de tiempo puede mostrar a la vez los fotogramas clave de varias pistas o clips, pero únicamente los fotogramas clave de una sola propiedad por pista o clip.�
- Al igual que un panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos también muestra los fotogramas clave gráficamente. Una vez que se activa un fotograma clave para la propiedad de un efecto, podrá ver los gráficos Valor y Velocidad. El gráfico Valor muestra los fotogramas clave con cambios en los valores de propiedad de un efecto. El gráfico Velocidad muestra los fotogramas clave con controles para ajustar la velocidad y suavidad de los cambios de valor de un fotograma clave a otro.�
- Los fotogramas clave de los efectos de pista de audio sólo pueden editarse en un panel Línea de tiempo o en el Mezclador de audio. Los fotogramas clave de los efectos de clip de audio son como los fotogramas clave de los efectos de clip de vídeo.

Pueden editarse en un panel Línea de tiempo o el panel Controles de efectos.�

Nota: *Puede modificar la organización del panel y elegir Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo para guardar la configuración modificada como su propio espacio de trabajo. Debe indicar un nombre para ese espacio de trabajo en el cuadro de diálogo Nuevo espacio de trabajo antes de hacer clic en Aceptar.*

Temas relacionados

Agregar, navegar y configurar fotogramas clave

Animar una propiedad es cambiar su valor a largo plazo. En Premiere Pro, las propiedades del efecto se pueden animar al asignarles fotogramas clave.

Un fotograma clave marca el punto en el que se especifica un valor como, por ejemplo, la posición en el espacio, la opacidad o el volumen de audio. Los valores entre los fotogramas clave se *interpolan*. Para crear un cambio en una propiedad a largo plazo, se definen dos fotogramas clave como mínimo: un fotograma clave para el valor al comienzo del cambio y otro fotograma clave para el valor al final del cambio.

Ir al principio

Adición, selección y eliminación de fotogramas clave

Agregar fotogramas clave

Puede agregar fotogramas clave en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos en el tiempo actual. Use el botón Conmutar animación del panel Controles de efectos para activar el proceso de los fotogramas clave.

Nota: *Para crear fotogramas clave en una pista o en un clip no es necesario habilitar la visualización de fotogramas clave.*

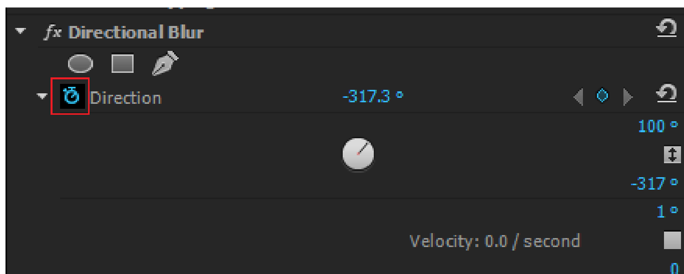
1. En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el efecto que desea animar.

2. Si desea agregar y ajustar fotogramas clave en un panel Línea de tiempo, haga que los fotogramas clave estén visibles para la pista de audio o vídeo.

   Si los fotogramas clave no se ven de forma predeterminada, haga clic en el icono de llave inglesa en el panel Línea de tiempo y seleccione Mostrar fotogramas clave de vídeo.

   Nota: *Si está agregando fotogramas clave a un efecto fijo (Movimiento, Opacidad o Volumen) en un panel Línea de tiempo, puede omitir el paso 3.*

3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto al que desea agregar fotogramas clave y, a continuación, haga clic en el icono Conmutar animación para activar los fotogramas clave de una propiedad de efecto.



   Al hacer clic en el botón Conmutar animación, se activan los fotogramas clave para una propiedad de efecto en el momento actual.

4. Realice una de las siguientes acciones para mostrar el gráfico de la propiedad de efecto:

   - (Panel Controles de efectos) Haga clic en el triángulo para expandir la propiedad de efecto y mostrar los gráficos Valor y Velocidad correspondientes.
   - (Panel Línea de tiempo) Elija la propiedad de efecto del menú de efectos junto al nombre del clip o pista.

5. Mueva el cabezal de reproducción al punto de tiempo donde desea agregar un fotograma clave.
6. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Haga clic en el botón Agregar o quitar fotograma del panel Controles de efectos y, a continuación, ajuste el valor de la propiedad de efecto.
   - Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en un gráfico de fotograma clave mediante la herramienta Selección o Pluma y, a continuación, ajuste el valor de propiedad de efecto. Puede agregar un fotograma clave en cualquier punto del gráfico mediante la herramienta Selección o Pluma. No es necesario colocar el indicador de tiempo actual.

   Nota: *Para añadir fotogramas clave en una pista o en un clip no es necesario utilizar una tecla modificadora con la herramienta Pluma. Sin embargo, la tecla modificadora es necesaria con la herramienta Selección.*

   - (Solo el panel Controles de efectos) Ajuste los controles de una propiedad del efecto. Esto crea de modo automático un fotograma clave en el tiempo actual.
7. Repita los pasos 5 y 6 según sea necesario para agregar fotogramas clave y ajustar la propiedad de efecto.

   Si desea realizar más ajustes, utilice la flecha del navegador de fotograma clave del panel Controles de efectos para desplazarse hasta un fotograma clave existente. También es una buena técnica para configurar fotogramas clave para otros efectos.

Selección de fotogramas clave

Si desea modificar o copiar un fotograma clave, en primer lugar selecciónelo en un panel Línea de tiempo. Los fotogramas clave no seleccionados se muestran vacíos; los seleccionados, sólidos. No necesita seleccionar segmentos entre fotogramas clave porque puede arrastrar los segmentos directamente. Además, los segmentos se ajustan automáticamente al cambiar los fotogramas clave que definen sus puntos finales.

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Para seleccionar un fotograma clave, utilice la herramienta Selección o Pluma y haga clic en el icono Fotograma clave en el panel Línea de tiempo.
  - Para seleccionar varios fotogramas clave, mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en la herramienta Selección o Pluma para seleccionar fotogramas clave contiguos o no contiguos en un panel Línea de tiempo.

  Nota: *Cuando se coloca la herramienta Selección o Pluma sobre un fotograma clave, el puntero se muestra con el icono Fotograma clave .*

  - Para seleccionar varios fotogramas clave arrastrando en el panel Línea de tiempo, utilice la herramienta Pluma para dibujar un cuadro de selección de marco alrededor de los fotogramas clave. Mantenga presionada Mayús y arrastre para agregar más fotogramas clave a la selección existente.

    Solo en el panel Controles de efectos, también puede utilizar la herramienta Selección para arrastrar y seleccionar varios fotogramas clave.

  - Para seleccionar todos los fotogramas clave de una propiedad en el panel Controles de efectos, haga clic en el nombre de la propiedad de la capa. Por ejemplo, haga clic en Posición para seleccionar todos los fotogramas clave de posición de una capa.

Eliminación de fotogramas clave

Si ya no necesita un fotograma clave, puede eliminarlo fácilmente de una propiedad de efecto en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. Puede quitar todos los fotogramas clave a la vez o desactivar los fotogramas clave de la propiedad de efecto. En Controles de efectos, al desactivar los fotogramas clave con el botón Conmutar animación, se eliminan los fotogramas clave existentes y no pueden crearse otros nuevos hasta que los reactive.

1. Compruebe que los gráficos de propiedad de efecto estén visibles en el panel Controles de efectos o el panel Línea de tiempo.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione uno o varios fotogramas clave y elija Edición > Borrar. También puede pulsar Supr.

Mueva el indicador de tiempo actual hasta el fotograma clave y haga clic en el botón Agregar/Quitar fotograma clave.

- (Solo el panel Controles de efectos) Para eliminar todos los fotogramas clave de una propiedad de efecto, haga clic en el botón Conmutar animación a la izquierda del nombre del efecto o propiedad. Cuando se le pida que confirme la decisión, haga clic en Aceptar.

Nota: *Cuando desactiva el botón Conmutar animación, los fotogramas clave de esa propiedad se eliminan permanentemente y el valor de esa propiedad se convierte en el valor del momento actual. No es posible restaurar fotogramas clave eliminados volviendo a activar el botón Conmutar animación. Si elimina los fotogramas clave de manera involuntaria, elija Edición > Deshacer.*

Ir al principio

Visualización de fotogramas clave y gráficos

El panel Controles de efectos y los paneles Línea de tiempo le permiten ajustar la temporización y los valores de los fotogramas clave pero funcionan de forma diferente. El panel Controles de efecto muestra todas las propiedades de efecto, fotogramas clave y métodos de interpolación a la vez. Los clips en la Línea de tiempo solo muestran una propiedad de efecto a la vez. En el panel Controles de efectos, puede controlar todos los valores de los fotogramas clave. En el panel Línea de tiempo, tiene un control limitado. Por ejemplo, no puede cambiar los valores que utilizan las coordenadas x e y, como Posición, en una Línea de tiempo. Sin embargo, puede ajustar los fotogramas clave sin moverlos al panel Controles de efectos.

Los gráficos de los paneles Línea de tiempo y Controles de efectos muestran los valores de cada fotograma clave y los valores interpolados entre fotogramas clave. Cuando el gráfico de una propiedad de efecto está estable, el valor de la propiedad no cambia entre fotogramas clave. Cuando el gráfico sube o baja, el valor de una propiedad aumenta o disminuye entre fotogramas clave. Puede afectar a la velocidad y suavidad de los cambios de propiedad de un fotograma clave al siguiente. Tan solo tiene que cambiar el método de interpolación y ajustar las curvas.

Visualización de fotogramas clave en el panel Controles de efectos

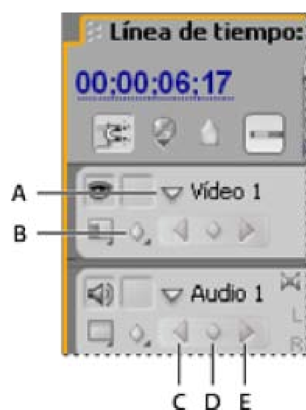
Si agregó fotogramas clave a un clip de secuencias, podrá verlos en el panel Controles de efectos. Todos los efectos que contienen propiedades con fotogramas clave muestran iconos de Fotograma clave de resumen cuando se contrae el efecto. *Los fotogramas clave de resumen* se muestran en el encabezado del efecto y corresponden a todos los fotogramas clave de las propiedades individuales que contiene el efecto. Los fotogramas clave de resumen no se pueden manipular; se muestran únicamente a modo de referencia.

1. Seleccione un clip en un panel Línea de tiempo.
2. Si resultara necesario, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo en el panel Controles de efectos para mostrar la línea de tiempo de los efectos. Si es necesario, amplíe el panel Controles de efectos para poder ver el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo que hay a la izquierda del nombre del efecto para expandir el efecto que desea ver. Los fotogramas clave aparecerán en la línea de tiempo de Controles de efectos.
4. (Opcional) Para ver los gráficos Valor y Velocidad de una propiedad de efecto, haga clic en el triángulo junto al icono Conmutar animación.

Visualización de fotogramas clave y propiedades en un panel Línea de tiempo

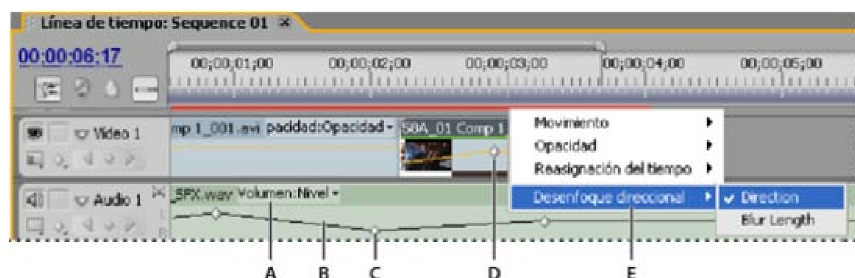
Si agregó fotogramas clave para animar un efecto, podrá ver dichos fotogramas y sus propiedades en un panel Línea de tiempo. Para los efectos de vídeo y audio, un panel Línea de tiempo muestra los fotogramas clave específicos para cada clip. Para los efectos de audio, un panel Línea de tiempo también muestra los fotogramas clave de una pista completa. Cada clip o pista puede mostrar una propiedad diferente. Sin embargo, puede mostrar los fotogramas clave solo para una propiedad a la vez en un clip o pista individual.

Los segmentos que conectan fotogramas clave forman un gráfico que indica cambios en los valores de los fotogramas clave a lo largo de la duración del clip o pista. El ajuste de fotogramas clave y segmentos cambia la forma del gráfico.



Controles de fotogramas clave de pista en el panel Línea de tiempo

A. *Triángulo Contraer/Expandir pista* ***B.*** *Mostrar fotogramas clave (vídeo)* ***C.*** *Botón Ir al fotograma clave anterior* ***D.*** *Botón Agregar/Quitar fotograma clave* ***E.*** *Botón Ir al fotograma clave siguiente*



Controles de fotogramas clave de pista en el panel Línea de tiempo

A. *Propiedades del efecto Pista* ***B.*** *Gráfico de fotogramas clave* ***C.*** *Fotogramas clave de la pista de audio* ***D.*** *Fotogramas clave del clip de vídeo* ***E.*** *Propiedades del efecto Clip*



Información sobre las herramientas de los fotogramas clave

A. *Código de tiempo* ***B.*** *Valor de la propiedad*

1. (Opcional) Si se contrae una pista, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista para expandirla.
2. Para una pista de vídeo, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

   Mostrar fotogramas clave Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de vídeo aplicado a los clips en la pista. Junto al nombre del clip se muestra un menú de efectos para que pueda elegir el efecto que desea ver.

   Mostrar manejadores de opacidad Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Opacidad de cada clip de la pista.

   Ocultar fotogramas clave Oculta los gráficos y fotogramas clave de todos los clips de la pista.
3. Para una pista de audio, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

   Mostrar fotogramas clave del clip Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de audio aplicado a los

clips de la pista. Junto al nombre del clip se muestra un menú de efectos para que pueda elegir el efecto que desea ver.

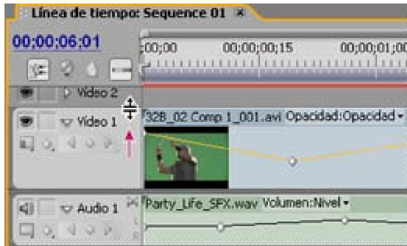
Mostrar volumen del clip Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Volumen de cada clip de la pista.

Mostrar fotogramas clave de pista Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de audio aplicado a toda la pista. Al comienzo de la pista se muestra un menú de efectos para que elija el efecto que desea ver.

Mostrar volumen de pista Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Volumen aplicado a toda la pista.

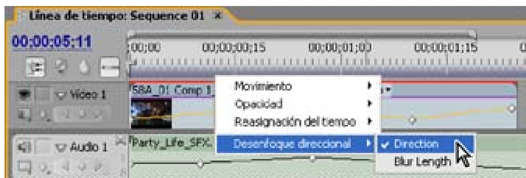
Ocultar fotogramas clave Oculta los gráficos y fotogramas clave de todos los clips de la pista.

4. (Opcional) Utilice el control Acercar para aumentar el clip, de modo que el menú de efectos aparezca en la parte superior de la pista. También puede arrastrar los límites por encima o debajo del nombre de la pista para aumentar la altura de la pista.



Arrastrar para aumentar la altura de la pista

5. (Opcional) Arrastre los límites de la sección de cabecera de una pista para cambiar la altura de la pista. Para las pistas de vídeo, arrastre la parte superior de la pista. Para las pistas de audio, arrastre la parte inferior de la pista. Para redimensionar todas las pistas expandidas, mantenga presionada la tecla Mayús a la vez que arrastra.
6. (Opcional) Si ha seleccionado Mostrar fotogramas clave, Mostrar fotogramas clave del clip o Mostrar fotogramas clave de pista en los pasos 2 y 3, haga clic en el menú del efecto. A continuación, seleccione el efecto que contenga los fotogramas clave.



Elegir del menú de efectos

7. Coloque el puntero directamente sobre un fotograma clave para ver su propiedad en la información sobre las herramientas.

En la información sobre herramientas se indica la ubicación del fotograma clave, además de la propiedad y las opciones que defina para él en el panel Controles de efectos. Utilice esta información para colocar los fotogramas clave con precisión. Puede anotar el valor que haya definido para un fotograma clave con rapidez. También puede comparar con rapidez la ubicación y el cambio de un valor de dos o más fotogramas.

Definir la visualización de fotograma clave para el panel Línea de tiempo

Puede especificar los tipos de fotogramas clave que se muestran en las pistas de la Línea de tiempo. También puede especificar de forma predeterminada si los fotogramas clave se mostrarán o no. Por ejemplo, puede elegir ocultar los fotogramas clave de forma predeterminada, para no definirlos o cambiarlos accidentalmente al intentar editar un clip.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. Haga clic en el triángulo del campo Nuevas pistas de audio de la línea de tiempo para abrir el menú y seleccione una de las opciones.
3. Haga clic en el triángulo del campo Nuevas pistas de vídeo de la línea de tiempo para abrir el menú y seleccione una de las

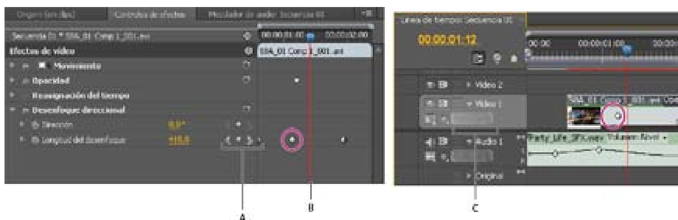
opciones.

[Ir al principio](#)

Cómo mover el indicador de tiempo actual a una imagen principal

Los paneles Controles de efectos y Línea de tiempo tienen *navegadores de fotogramas clave*, que cuentan con flechas a la izquierda y derecha para mover el indicador de tiempo actual desde un fotograma clave al siguiente. En un panel Línea de tiempo, el navegador de fotograma clave se habilita después de activar los fotogramas clave para una propiedad de efecto.

- Realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - En los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos, haga clic en una flecha del navegador de fotogramas clave. La flecha que apunta a la izquierda mueve el indicador de tiempo actual al fotograma clave anterior. La flecha que apunta a la derecha mueve el indicador de tiempo actual al fotograma clave siguiente.
  - (Solo el panel Controles de efectos) Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre el indicador de tiempo actual para ajustar un fotograma clave.



Navegador de fotogramas clave

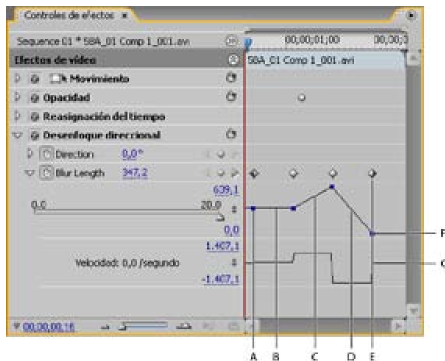
A. *Navegador de fotogramas clave en el panel Controles de efectos* ***B.*** *Indicador de tiempo actual* ***C.*** *Navegador de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo*

[Ir al principio](#)

Modificación de los valores de fotogramas clave

Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos

Una vez que se activa un fotograma clave para la propiedad de un efecto, podrá ver los gráficos Valor y Velocidad del efecto. Los gráficos de valor proporcionan información acerca del valor de los fotogramas clave no espaciales (como la propiedad Escala o el efecto Movimiento) en cualquier punto del tiempo. También muestran y permiten ajustar la interpolación entre fotogramas clave. Puede utilizar el gráfico Velocidad para ajustar con precisión la velocidad de cambio entre fotogramas clave.



Gráficos de valor y velocidad de una propiedad de efecto

A. *Marcador de fotograma clave* ***B.*** *Gráfico de nivel que indica valor modificado* ***C.*** *Gráfico ascendente que indica aumento de valor* ***D.*** *Gráfico descendente que indica disminución de valor* ***E.*** *Fotograma clave* ***F.*** *Gráfico Valor* ***G.*** *Gráfico de la velocidad*

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione un clip que contenga un efecto con los fotogramas clave que desea ajustar.
2. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles del efecto.
3. Haga clic en el triángulo situado junto a un nombre de propiedad para visualizar los gráficos Valor y Velocidad.

   Nota: *Si no se agregaron fotogramas clave, el gráfico se muestra como líneas planas.*

4. (Opcional) Para ver mejor un gráfico, sitúe la herramienta Selección o Pluma sobre la línea del contorno bajo el gráfico. Cuando el puntero se convierta en un puntero de segmento , arrástrelo para aumentar la altura del área del gráfico.
5. Utilice la herramienta Selección o Pluma para arrastrar un fotograma clave hacia arriba o hacia abajo en el gráfico Valor, y cambiar el valor de propiedad de efecto.

   Nota: *En un gráfico Valor o Velocidad no se puede mover un fotograma clave hacia la izquierda o la derecha para cambiar su tiempo actual. Sin embargo, se puede arrastrar un marcador de fotograma clave por encima del gráfico mediante la herramienta Selección o Pluma.*

Edición de gráficos de fotogramas clave en un panel Línea de tiempo

1. Compruebe que en un panel Línea de tiempo haya al menos un clip que contenga uno o más efectos con fotogramas clave. Seleccione este clip y seleccione el panel Controles de efectos.
2. Asegúrese de que los fotogramas clave del clip o la pista son visibles en un panel Línea de tiempo.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto al control que desea ajustar para mostrar los gráficos Valor y Velocidad.
4. En el menú de efectos que aparece después del nombre del clip o pista, seleccione la propiedad que desea ajustar. Si no puede ver el menú de efectos, pruebe aumentando la ampliación de un panel Línea de tiempo.
5. Mediante la herramienta Selección o Pluma, realice una de las siguientes acciones:
   - Si desea editar varios fotogramas clave o que no sean adyacentes, seleccione dichos fotogramas clave.
   - Coloque la herramienta Selección o Pluma sobre un fotograma clave o segmento de fotograma clave. La herramienta Selección o Pluma cambia al puntero Fotograma clave o Segmento de fotograma clave .
6. Realice cualquier combinación de las operaciones siguientes:
   - Arrastre un fotograma clave o segmento hacia arriba o hacia abajo para modificar el valor. A medida que lo arrastra, la información sobre herramientas indica el valor actual. Si no hay fotogramas clave presentes, al arrastrar se ajusta el valor de todo el clip o pista.
   - Arrastre un fotograma clave hacia la izquierda o derecha para cambiar la ubicación de tiempo del fotograma clave. A medida que lo arrastra, la información sobre herramientas indica el tiempo actual. Si mueve un fotograma clave sobre otro, el nuevo fotograma clave reemplaza al anterior.

   Los gráficos Valor y Velocidad del panel Controles de efectos mostrarán los cambios realizados en fotogramas clave en un panel Línea de tiempo.

Temas relacionados

Movimiento y copia de fotogramas clave

Ir al principio

Movimiento de fotogramas clave en el tiempo

Nota: *El primer fotograma clave utiliza siempre el icono Fotograma clave de inicio ◆ y el último fotograma clave utiliza siempre el icono Fotograma clave de fin ◆.*

- Mediante la herramienta Selección o Pluma, realice una de las siguientes acciones:
  - En un panel Línea de tiempo, seleccione uno o más fotogramas clave y arrástrelos al tiempo deseado.
  - En el panel Controles de efectos, seleccione uno o más marcadores de fotogramas clave y arrástrelos al tiempo deseado.

  Nota: *En el panel Controles de efectos, se extiende una línea vertical negra por encima y por debajo de un fotograma clave seleccionado. Puede utilizar la línea para alinear el fotograma clave con ubicaciones de la regla de tiempo o con otros objetos. Si se ha habilitado el ajuste de fotograma clave, esta línea aparece blanca cuando el fotograma clave se alinea con ciertos tipos de objetos. El usuario determina los tipos con el control Ajustar a.*

Ir al principio

Determinar el ajuste de fotogramas clave

En el panel Controles de efectos, el ajuste de fotogramas clave alineará un fotograma clave con otro objeto cuando se arrastre cerca de dicho objeto. Puede especificar si habilitar o no el ajuste de fotograma clave en el panel Controles de efectos y determinar los tipos de objetos a los que se ajustarán los fotogramas.

1. Haga clic en el botón del menú del panel en la esquina superior derecha del panel Controles de efecto para abrir el menú del panel.
2. Seleccione Ajustar a. Seleccione los objetos, como Fotogramas clave de vídeo, a los que desee ajustar los fotogramas clave. Anule la selección del resto. Vuelva a este submenú para realizar cada selección.

Ir al principio

Copiar y pegar fotogramas clave

Puede copiar fotogramas clave y pegarlos en un tiempo nuevo en la propiedad de clip, o bien pegarlos en la misma propiedad de efecto en un clip diferente mediante el panel Controles de efectos. Para aplicar rápidamente los mismos valores de fotogramas clave a otro clip o pista, o a otro punto de tiempo, copie y pegue los fotogramas clave en un panel Línea de tiempo.

Copiar y pegar fotogramas clave en el panel Controles de efectos

Al pegar fotogramas clave en otro clip, los fotogramas aparecen en la propiedad correspondiente del efecto del clip de destino en el panel Controles de efectos. El primer fotograma clave aparecerá en el tiempo actual y los demás seguirán en orden relativo. Si el clip de destino es más corto que el clip de origen, los fotogramas clave que se suceden después del punto de salida del clip de destino se pegan al clip, pero no se mostrarán a menos que deshabilite la opción Sujetar a clip. Los fotogramas clave permanecen seleccionados después de pegarlos, por lo que puede moverlos inmediatamente en el clip de destino.

1. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto a fin de mostrar los controles y fotogramas clave.

2. Seleccione uno o varios fotogramas clave.
3. Seleccione Editar > Copiar.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Mueva el indicador de tiempo actual a donde desee que aparezca el primer fotograma clave y elija Edición > Pegar.
   - Seleccione otro clip, expanda la propiedad adecuada en el panel Controles de efectos, mueva el indicador de tiempo actual a donde desee que aparezca el primer fotograma clave y elija Edición > Pegar.

   También puede copiar un fotograma clave arrastrándolo. En la Línea de tiempo del panel de Controles de efectos, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un fotograma clave a otra ubicación.

Copia y pegado de fotogramas clave en un panel Línea de tiempo

Cuando pegue fotogramas clave en un panel Línea de tiempo, el primer fotograma clave aparecerá en el tiempo actual y los demás seguirán en orden relativo. Los fotogramas clave siguen estando seleccionados después de que se hayan pegado, para poder ajustar su ubicación.

Puede pegar fotogramas clave solo a un clip o pista que muestre la misma propiedad que los fotogramas clave copiados. Además, Premiere Pro puede pegar fotogramas clave en el indicador de tiempo actual en solo un clip o pista a la vez. Dado que el indicador de tiempo actual puede abarcar varias pistas de audio y vídeo, Premiere Pro aplica criterios en el orden siguiente para determinar dónde pegar los fotogramas clave:

- Si el indicador de tiempo actual está colocado dentro de un clip seleccionado, los fotogramas clave se pegan en dicho clip.
- Si los fotogramas clave de audio se cortan o copian, Premiere Pro los pega en la primera pista donde encuentre una propiedad de efecto correspondiente, buscando primero en las pistas de audio de una secuencia, a continuación en las pistas de submezcla y por último en la pista maestra.
- Si ninguna de las anteriores situaciones encuentra una pista de audio o vídeo de destino que coincida tanto con la propiedad de efecto como con el alcance (clip o pista) de los fotogramas clave cortados o copiados, el comando Pegar no estará disponible. Por ejemplo, si copia fotogramas clave de pista de audio pero la pista de audio de destino muestra fotogramas clave de clip, los fotogramas clave no pueden pegarse.

1. En un panel Línea de tiempo, elija una opción en el menú de efectos de un clip o pista para ver la propiedad que contiene los fotogramas clave que desea copiar.
2. Seleccione uno o varios fotogramas clave.
3. Seleccione Editar > Copiar.
4. En la línea de tiempo de la secuencia que contiene el clip o pista de destino, realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione el clip donde desee pegar los fotogramas clave.
   - Escoja la pista de vídeo o audio donde desea que se muestren los fotogramas clave copiados.
5. Asegúrese de que la pista o clip muestre la misma propiedad que los fotogramas clave copiados. De lo contrario, el comando Pegar no estará disponible. Si la propiedad no está disponible en el menú de propiedades de efecto del clip o pista, deberá aplicar el mismo efecto aplicado al clip o pista desde donde se copiaron los fotogramas clave.
6. Mueva el indicador de tiempo actual al punto de tiempo donde desea que se muestren los fotogramas clave.
7. Elija Edición > Pegar.

Adobe también recomienda

Optimización de la automatización de fotogramas clave

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de los otros beneficios, puede editar fotogramas clave individuales con más facilidad si están ensamblados en la pista en menor número.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
2. En el área de Optimización de fotogramas clave de automatización, seleccione una de las siguientes opciones o ambas y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Reducción de fotograma clave lineal Crea fotogramas clave solo en puntos que no tienen una relación lineal con los fotogramas clave de inicio y fin. Por ejemplo, imagine que está automatizando una transición de 0 dB a -12 dB. Con esta opción seleccionada, Premiere Pro crea fotogramas clave solo en los puntos que representan un aumento del valor desde los fotogramas clave del principio (0 dB) y del fin (-12 dB). Si no selecciona esta opción, Premiere Pro puede crear varios fotogramas clave incrementales de valores idénticos entre esos dos puntos, dependiendo de la velocidad a la que modifique el valor. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.

Reducción de intervalo de tiempo mínimo Crea fotogramas clave solamente a intervalos mayores que el valor especificado. Introduzca cualquier valor entre 1 y 2.000 milisegundos.

Controlar los cambios de efectos mediante la interpolación de fotogramas clave

Ir al principio

Acerca de la interpolación

Interpolación es el proceso de introducción de datos desconocidos entre dos valores conocidos. En el vídeo y la película digital, generalmente esto implica la generación de nuevos valores entre dos imágenes principales. Por ejemplo, si desea que un elemento gráfico (como, por ejemplo, un título) se desplace cincuenta píxeles hacia la izquierda de la pantalla, y desea hacerlo en 15 fotogramas, la posición del gráfico se define en los fotogramas 1 y 15, y se marcan como fotogramas clave. A continuación, el software completa el trabajo de interpolación de fotogramas intermedios para que el movimiento parezca suave. Dado que la interpolación genera todos los fotogramas que se encuentran entre los dos fotogramas clave, la interpolación a veces se denomina *intercalado*. La interpolación entre fotogramas clave se puede utilizar para animar el movimiento, los efectos, los niveles de audio, el ajuste de las imágenes, la transparencia, los cambios de color y muchos otros elementos visuales y auditivos.

Interpolación temporal aplica el método de interpolación seleccionado a los cambios de movimiento. Puede utilizar la Interpolación temporal, por ejemplo, para determinar si el objeto se mueve de manera suave o acelera por una ruta de movimiento. Puede aplicar una interpolación temporal de fotogramas clave solo a ciertos efectos de Premiere Pro.

Interpolación espacial aplica el método de interpolación seleccionado a los cambios de forma. Puede utilizar la Interpolación espacial, por ejemplo, para determinar si las esquinas deben ser redondeadas o angulares. Puede aplicar la interpolación espacial a los fotogramas clave de muchos efectos de Premiere Pro.

Los dos tipos más comunes de interpolación son *interpolación lineal* e *interpolación de curva*. Puede aplicar cualquiera de estos tipos de interpolación, según el tipo de cambio que desee.

Interpolación lineal Crea un cambio uniforme entre un fotograma y otro, en el que cada fotograma intermedio tiene una proporción igual del valor modificado. Los cambios creados con interpolación lineal empiezan y terminan de forma repentina y se desarrollan a una velocidad constante entre cada par de fotogramas clave.

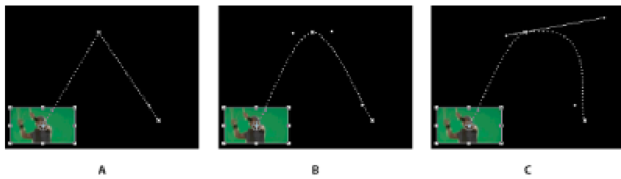
Interpolación de curva Permite acelerar o decelerar la velocidad de cambio a partir de la forma de una curva, como por ejemplo, acelerando suavemente en el primer fotograma clave y decelerando lentamente en el segundo.

Ir al principio

Cambio del método de interpolación de fotogramas clave

Al cambiar y ajustar la interpolación de un fotograma clave, se obtiene un control preciso sobre la velocidad de los cambios en las animaciones. Puede elegir un tipo de interpolación en un menú contextual, o puede cambiar directamente un tipo de fotograma clave a otro ajustando manualmente el fotograma o los controles.

Nota: *También puede usar los comandos Suavizar entrada y Suavizar salida para ajustar rápidamente la interpolación de fotogramas clave.*



Cambio de la interpolación de fotogramas clave para la propiedad Posición del efecto Movimiento

A. *Fotograma clave espacial lineal* ***B.*** *Interpolación de curva automática* ***C.*** *Interpolación de curva continua*

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - En el panel Controles de efectos, haga clic con el botón derecho del ratón en el marcador de un fotograma clave.
   - En un panel Línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en un fotograma clave.
2. Elija un método de interpolación del menú contextual:

Lineal Crea una velocidad de cambio uniforme entre fotogramas clave.

Curva Permite ajustar la forma del gráfico y la velocidad de cambio en cualquiera de los lados de un fotograma clave. Con este método puede crear cambios muy suaves.

Curva automática Crea una velocidad de cambio suave a lo largo de un fotograma clave. Al modificar el valor de un fotograma clave, los controles de la dirección de la curva automática cambian para mantener una transición suave entre fotogramas clave.

Curva continua Crea una velocidad de cambio suave a lo largo de un fotograma clave. Sin embargo, a diferencia del método de interpolación de curva automática, la curva continua le permite ajustar los controles de dirección manualmente. A medida que modifica la forma de un gráfico a un lado del fotograma clave, cambia la forma del otro lado del fotograma clave para mantener una transición suave.

Mantener Cambia un valor de propiedad sin una transición gradual (cambios de efectos repentinos). El gráfico que surge al aplicar la interpolación Mantener a un fotograma clave se muestra como una línea recta horizontal.

Suavizar entrada Reduce la velocidad de los cambios de valor al entrar en un fotograma clave.

Suavizar salida Acelera gradualmente los cambios de valor al salir de un fotograma clave.

Nota: *Si bien los métodos de interpolación pueden modificar la velocidad a la cual una propiedad cambia entre fotogramas clave, no pueden cambiar la duración real entre fotogramas clave. La duración está determinada por el tiempo (o la distancia, en la regla de tiempo) entre fotogramas clave.*



Métodos de interpolación de fotogramas clave

A. *Entrada/Salida normal* ***B.*** *Curva/Curva continua/Suavizar entrada/Suavizar salida* ***C.*** *Curva automática* ***D.*** *Mantener*

Ir al principio

Cambio de control mediante la interpolación de curva de fotogramas clave

Los controles de curva son controles bidireccionales que modifican la curva del segmento de línea entre el control y el siguiente punto en cualquiera de los lados. Cuanto más aleje un control de su fotograma clave (punto central), más se dobla o se curva la línea. La curva creada al arrastrar el control de curva determina la suavidad con que se producen los cambios de efecto cuando la propiedad de animación se acerca a un fotograma clave y sale de él. Estos controles le permiten controlar mejor los cambios de animación, en comparación con la simple elección de un

método de interpolación de fotogramas clave. Puede manipular los controles de curva en un panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos o el Monitor de programa.

Creación de fotogramas clave de Curva

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contenga los fotogramas clave que desee ajustar y realice una de las siguientes acciones:
    - (Panel Línea de tiempo) Elija la propiedad que desea ajustar del menú de efectos junto al nombre del clip o pista. Se ajusta la interpolación temporal de una propiedad en un panel Línea de tiempo. Seleccione el clip en el Monitor de programa si desea modificar la interpolación espacial allí.
    - (Panel Controles de efectos) Seleccione los marcadores de fotogramas clave de una propiedad de efecto para los fotogramas clave que desee ajustar.
2. Realice una de las siguientes acciones para elegir un método de interpolación de fotogramas clave:
    - (Panel Línea de tiempo) Haga clic con el botón derecho del ratón en el fotograma clave que desee ajustar y elija un método de interpolación de fotogramas clave del menú.
    - (Panel Controles de efectos) Haga clic con el botón derecho del ratón en el marcador del fotograma clave que desee ajustar y elija un método de interpolación de fotogramas clave del menú.
3. Para cambiar manualmente un fotograma clave de un tipo a otro, realice una de las siguientes acciones:
    - Si el fotograma clave usa interpolación Lineal, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en el fotograma clave en un panel Línea de tiempo, o mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en un marcador de fotograma clave en el panel Controles de cambios para cambiarla a Curva automática. Si arrastra los controles, el fotograma clave cambia a Curva continua.
    - Si el fotograma clave usa interpolación de Curva automática, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS), haga clic en el fotograma clave y arrastre hacia afuera un control de dirección para cambiarla a Curva. La interpolación de curva le permite controlar cada control de dirección de modo independiente. Para convertirla a Curva continua, simplemente arrastre el control.
    - Si el fotograma clave usa Curva, Curva continua o Curva automática, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en el fotograma clave para cambiar a Lineal. El control de curva desaparece.

Ajuste de controles de Curva

1. Muestre el fotograma clave de curva que desea ajustar.
2. Seleccione la herramienta Selección o Pluma y realice una de las acciones siguientes:
    - Para ajustar la pendiente de la curva, arrastre el control de curva hacia arriba o hacia abajo. Al mover el control hacia arriba, se aceleran los cambios; al hacerlo hacia abajo, se desaceleran.
    - Para ajustar el rango de influencia de la curva, arrastre el control de curva hacia la izquierda o la derecha.

Ir al principio

Ajuste de la velocidad de un efecto

En el panel Controles de efectos, puede utilizar el gráfico Velocidad para ajustar el movimiento o la velocidad de cambio de un valor justo antes y justo después de un fotograma clave. Dichos ajustes pueden simular el movimiento del mundo real. Por ejemplo, puede modificar el movimiento de un clip para que desacelere justo antes de un fotograma clave y luego acelere justo después del fotograma clave. Puede controlar los valores de acercamiento y salida de un fotograma clave juntos, o bien puede controlar cada valor por separado.

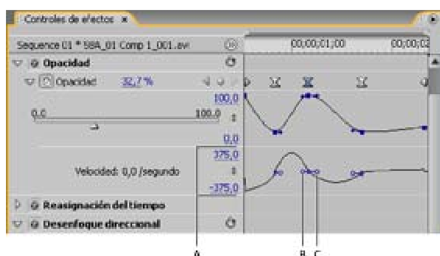


Gráfico de la velocidad

A. *Controles de velocidad* ***B.*** *Controles de dirección entrante* ***C.*** *Controles de dirección saliente*

1. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir la propiedad de efecto con fotogramas clave que desea ajustar.

   Nota: *Si no se agregaron fotogramas clave, el gráfico se muestra como líneas planas.*

2. En el gráfico Valor, utilice la herramienta Selección o Pluma para hacer clic en el marcador del fotograma clave que desea ajustar. Se muestran los controles de dirección y controles de velocidad del fotograma clave en el gráfico Velocidad.

3. En el gráfico Velocidad, utilice la herramienta Selección o Pluma para realizar una de las siguientes acciones:

   - Para acelerar la entrada y salida de un fotograma clave, arrastre un control de dirección hacia arriba. Tanto los controles de entrada como los de salida se mueven juntos.
   - Para hacer desacelerar la entrada y salida de un fotograma clave, arrastre un control de dirección hacia abajo. Tanto los controles de entrada como los de salida se mueven juntos.
   - Para acelerar o hacer desacelerar la entrada al fotograma clave únicamente, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS), haga clic en el control de dirección entrante y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.
   - Para acelerar o desacelerar la salida del fotograma clave únicamente, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS), haga clic en el control de dirección saliente y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.

   Nota: *Para volver a unir los controles de dirección entrante y saliente, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en ellos.*

   - Para aumentar o disminuir la influencia del valor de un fotograma clave sobre el fotograma clave anterior, arrastre el control de dirección entrante hacia la izquierda o derecha.
   - Para aumentar o disminuir la influencia del valor de un fotograma clave sobre el fotograma clave siguiente, arrastre el control de dirección saliente hacia la izquierda o derecha.

   Nota: *La influencia determina con qué rapidez el gráfico Velocidad alcanza el valor establecido en el fotograma clave, lo que le otorga un mayor grado de control sobre la forma del gráfico.*

   Los valores (a la izquierda del gráfico Velocidad) cambian a medida que ajusta el gráfico. Estos números representan los valores superior e inferior del gráfico Velocidad. También puede ajustar la velocidad modificando los valores numéricos.

Temas relacionados

Composición

Modos de fusión

Referencia del modo de fusión

Puede seleccionar el modo en que Premiere Pro fusiona o superpone un clip en una pista en una línea de tiempo con el clip o clips en las pistas inferiores.

Para obtener más información sobre los modos de fusión Restar y Dividir, consulte este vídeo de Video2Brain.

Chris y Trish Meyer explican y demuestran los modos de fusión en Premiere Pro en un artículo en el sitio web ProVideo Coalition (en inglés).

Consulte el tutorial de vídeo de Andrew Devis en Creative COW, “Color Correction 5: Blend Modes.” (“Corrección de color 5: modos de fusión”).

Consulte los tutoriales de vídeo de Andrew Devis en Creative COW “Color Correction 6: the Filmic Blend Technique” (“Corrección de color 6: la técnica de fusión fílmica”).

Para obtener más información sobre la combinación de capas de vídeo mediante fusión en Premiere Pro, consulte este vídeo de Jan Ozer de Learn By Video y Video2Brain.

1. En una línea de tiempo, sitúe un clip en una pista superior a otra pista donde se sitúe otro clip. Premiere Pro superpone o fusiona el clip de la pista superior sobre el clip de la pista inferior.
2. Seleccione el clip de la pista superior y el panel Controles de efectos para que se active.
3. En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto a Opacidad.
4. Arrastre el valor de Opacidad hacia la izquierda para establecer la opacidad en un valor inferior a 100%.
5. Haga clic en el triángulo en el menú Modo de fusión.
6. Seleccione un modo de fusión de la lista.

Ir al principio

Referencia del modo de fusión

Para obtener información detallada sobre los conceptos y algoritmos de estos modos de fusión tal y como se implementan en distintas aplicaciones de Adobe, consulte el material de referencia en PDF en el sitio web de Adobe.

El menú del modo de fusión se subdivide en seis categorías basadas en similitudes entre los resultados de los modos de fusión. Los nombres de categoría no aparecen en la interfaz; las categorías se separan simplemente mediante líneas de división en el menú.

Categoría normal Normal, Disolver. El color resultante de un píxel no se ve afectado por el color del píxel subyacente a no ser que la opacidad sea inferior al 100% para la capa de origen. Los modos de fusión de disolución hacen que algunos píxeles de la capa de origen se vuelvan transparentes.

Categoría de resta Oscurecer, Multiplicar, Subexposición de color, Subexposición lineal, Color más oscuro. Estos modos de fusión tienden a oscurecer los colores, algunos mezclando colores del mismo modo que se mezclan pigmentos de color en pintura.

Categoría de aditivo Aclarar, Pantalla, Sobreexposición de color, Sobreexposición lineal, Color más claro. Estos modos de fusión tienden a aclarar los colores, algunos mezclando colores del mismo modo que se mezcla la luz proyectada.

Categoría de complejidad Superponer, Luz suave, Luz fuerte, Luz lineal, Luz intensa, Luz focal, Mezcla dura. Estos modos de fusión realizan diferentes operaciones en los colores de origen y subyacentes dependiendo de si uno de los colores es más claro que el gris al 50%.

Categoría de diferencia Diferencia, Exclusión, Restar, Dividir. Estos modos de fusión crean colores basados en las diferencias entre los valores del color de origen y el color subyacente.

Categoría HSL Tono, Saturación, Color, Luminosidad. Estos modos de fusión transfieren uno o varios componentes de la representación HSL del color (tono, saturación y luminosidad) desde el color subyacente hasta el color resultante.

Descripciones de modo de combinación

En las siguientes descripciones se utilizan estos términos:

- El *color de origen* es el color de la capa a la que se aplica el modo de fusión.
- El *color subyacente* es el color de las capas compuestas situadas bajo la capa de origen en el panel Línea de tiempo.
- El *color resultante* es el resultado de la operación de fusión, el color del compuesto.

Normal El color resultante es el color de origen. En este modo se ignora el color subyacente. Normal es el modo predeterminado.

Disolver El color resultante de cada píxel es el color de origen o el color subyacente. La probabilidad de que el color resultante sea el color de origen depende de la opacidad del origen. Si la opacidad del origen es del 100%, el color resultante es el color de origen. Si la opacidad del origen es del 0%, el color resultante es el color subyacente.

Darken (Oscurecer) Cada valor del canal de color resultante es el más bajo (más oscuro) del valor de canal de color de origen y el correspondiente valor de canal de color subyacente.

Multiply (Multiplicar) Para cada canal de color, multiplica al valor del canal de color de origen por el valor del canal de color subyacente y divide el resultado por el valor máximo de píxeles de 8 bpc, 16 bpc o 32 bpc, dependiendo de la profundidad de color del proyecto. El color resultante nunca tiene más brillo que el original. Si uno de los colores de entrada es negro, el color resultante es negro. Si uno de los colores de entrada es blanco, el color resultante es el otro color de entrada. Este modo de fusión simula un dibujo realizado con varios rotuladores sobre papel o la colocación de varios geles enfrente de una luz. El resultado de fusionar con un color distinto de blanco o negro cada capa o trazo de pintura con este modo de fusión es un color más oscuro.

Subexposición de color El color resultante es el color de origen oscurecido para reflejar el color de la capa subyacente mediante el aumento del contraste. El blanco puro de la capa original no cambia el color de la capa subyacente.

Subexposición lineal El color resultante es el color de origen oscurecido para reflejar el color subyacente. El blanco puro no produce cambios.

Color más oscuro Cada píxel resultante es del color más oscuro del valor de color de origen y del correspondiente valor de color subyacente. El color más oscuro es similar a Oscurecer, pero no funciona en canales de color independientes.

Sobreexposición lineal Cada valor del canal de color resultante es la suma de los correspondientes valores del canal de color del color de origen y del color subyacente. El color resultante nunca es más oscuro que cualquiera de los colores de entrada.

Lighten (Aclarar) Cada valor del canal de color resultante es el más alto (más claro) del valor de canal de color de origen y el correspondiente valor de canal de color subyacente.

Pantalla Multiplica los complementarios de los valores de canal y, a continuación, toma el complementario del resultante. El color resultante nunca es más oscuro que cualquiera de los colores de entrada. El uso del modo de pantalla es similar a la proyección de varias diapositivas fotográficas de forma simultánea en una sola pantalla.

Sobreexposición de color El color resultante es el color de origen aclarado para reflejar el color de la capa subyacente mediante la reducción del contraste. Si el color de origen es negro puro, el color resultante es el color subyacente.

Sobreexposición lineal El color resultante es el color de origen aclarado para reflejar el color subyacente mediante el aumento del brillo. Si el color de origen es negro puro, el color resultante es el color subyacente.

Color más claro Cada píxel resultante es del color más claro del valor de color de origen y del correspondiente valor de color subyacente. El color más claro es similar a Aclarar, pero no funciona en canales de color independientes.

Overlay (Superposición) Multiplica o protege los valores del canal de color de entrada, dependiendo de si el color subyacente es o no más claro que el gris al 50%. El resultado mantiene los resaltados y las sombras en la capa subyacente.

Soft Light (Luz suave) Oscurece o aclara los valores de los canales de color de la capa subyacente, según el color de origen. El resultado es similar a proyectar un punto de luz difuso sobre la capa subyacente. Para el valor de cada canal de color, si el color de origen es más claro que el gris al 50%, el color resultante es más claro que el color subyacente, como si se sobreexpusiera. Si el color de origen es más oscuro que el gris al 50%, el color resultante es más oscuro que el color subyacente, como si se subexpusiera. Una capa con negro o blanco puro pasa a ser notablemente más oscura o clara, pero no se convierte en negro o blanco puro.

Hard Light (Luz fuerte) Multiplica o filtra los valores de los canales de color de entrada según el color de origen original. El resultado es similar a proyectar un punto de luz llamativo sobre la capa. Para el valor de cada canal de color, si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara como si se filtrara. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece como si se multiplicara. Este modo es útil para crear la apariencia de sombras en una capa.

Luz intensa Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o reduciendo el contraste, en función del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara debido a que aumenta el contraste. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece debido a que se aumenta el contraste.

Luz lineal Subexpone o sobreexpone los colores reduciendo o aumentando el brillo, en función del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, la capa se aclara debido a que aumenta el brillo. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, la capa se oscurece debido a que se reduce el brillo.

Luz focal Sustituye los colores, dependiendo del color subyacente. Si el color subyacente es más claro que el gris al 50%, los píxeles más oscuros que el color subyacente se sustituyen, y los píxeles que son más claros que el color subyacente no cambian. Si el color subyacente es más oscuro que el gris al 50%, los píxeles más claros que el color subyacente se sustituyen, y los píxeles que son más oscuros que el color subyacente no cambian.

Mezcla dura Mejora el contraste de la capa subyacente que está visible bajo una máscara en la capa de origen. El tamaño de la máscara determina el área contrastada; la capa de origen invertida determina el centro del área contrastada.

Difference (Diferencia) Para cada canal de color, resta el valor de entrada más oscuro del más claro. Al pintar con blanco se invierten los valores del color de fondo, mientras que el negro no produce cambios.

> *Si tiene dos capas con un elemento visual idéntico que desea alinear, coloque una capa encima de la otra y defina el modo de fusión de la capa superior como Diferencia. A continuación, puede mover una capa o la otra hasta que los píxeles del elemento visual que desea alinear sean todos negros (lo que significa que las diferencias entro los píxeles son cero y, por tanto, los elementos están apilados exactamente encima de cada uno).*

Exclusión Crea un resultado similar al del modo Diferencia, pero con menor contraste. Si el color de origen es blanco, el color resultante es el complementario del color subyacente. Si el color de origen es negro, el color resultante es el color subyacente.

Subtract (Restar) Resta el archivo de origen del color subyacente. Si el color de origen es negro, el color resultante es el color subyacente. Los valores de color de resultado pueden ser inferiores a 0 en proyectos de 32 bpc.

Dividir Divide el color subyacente por el color de origen. Si el color de origen es blanco, el color resultante es el color subyacente. Los valores de color de resultado pueden ser superiores a 1,0 en proyectos de 32 bpc.

Tono El color resultante tiene la luminosidad y la saturación del color subyacente y el tono del color de origen.

Saturación El color resultante tiene la luminosidad y el tono del color subyacente y la saturación del color de origen.

Color El color resultante tiene la luminosidad del color subyacente y el tono y la saturación del color de origen. Este modo de fusión mantiene los niveles de gris en el color subyacente. Este modo resulta útil para colorear imágenes de escala de grises y teñir imágenes en color.

Luminosidad El color resultante tiene el tono y la saturación del color subyacente y la luminosidad del color de origen. Este modo es el contrario

del modo Color.

Composición, canales alfa y ajuste de la opacidad del clip

Adobe After Effects proporciona una amplia gama de herramientas de composición. Las composiciones realizadas en After Effects se pueden importar fácilmente a Premiere Pro.

Para crear un compuesto de varias imágenes, puede hacer transparentes partes de una o varias imágenes de modo de que se puedan ver las demás imágenes. Es posible hacer divisiones de una imagen transparente utilizando cualquiera de las diversas funciones de Premiere Pro, incluyendo mates y efectos.

Para hacer que todo un clip sea transparente o semitransparente de modo uniforme, use el efecto Opacidad. Es posible definir la opacidad de un determinado clip en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo, así como hacer que un clip entre gradualmente o se desvanezca poco a poco si se anima la opacidad.

Si solo desea crear un desvanecimiento a negro, puede aplicar al clip una transición como Pasar a negro en lugar de animar los fotogramas clave de opacidad manualmente.

Cuando parte de un clip es transparente, la información de transparencia se almacena en el *canal alfa*.

También se puede realizar un compuesto de capas sin modificar la transparencia de los propios clips. Por ejemplo, puede utilizar Modos de fusión o algunos de los Efectos de canal para fusionar datos de imagen desde varios clips en un clip compuesto.

Los clips de las pistas superiores cubren los clips de las pistas inferiores, salvo en las zonas en que los canales alfa indican transparencia. Premiere Pro compone clips desde las pistas más bajas con el fin de crear una composición de clips en todas las pistas visibles. Las zonas en las que todas las pistas están vacías o son transparentes aparecen en negro.

El orden de procesamiento influye en el modo en que la opacidad interactúa con los efectos visuales. En primer lugar, se procesa la lista Efectos de vídeo, a continuación, se procesan efectos geométricos como Movimiento y, finalmente, se aplican los ajustes del canal alfa. Dentro de cada grupo de efectos, la lista de efectos se procesa en orden descendente. Dado que Opacidad está en la lista Efectos fijos, se procesa después de la lista Efectos de vídeo. Si desea que la opacidad se procese antes o después de determinados efectos, o si desea controlar otras opciones de opacidad, aplique el efecto de vídeo Ajuste Alpha.

Puede elegir cómo interpretar el canal alfa en un archivo en el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo. Elija Invertir canal alfa para intercambiar las áreas de opacidad con áreas de transparencia, o bien, elija Omitir canal alfa para que no se utilice la información del canal alfa en absoluto.

Si tiene problemas para identificar las zonas transparentes de un clip, elija Alfa en el menú de vista Programa del Monitor de programa. Otro método para ver zonas de transparencia es agregar un mate de color claro sólido sobre una pista situada bajo la imagen a la que se aplican las claves.

Ir al principio

Canales alfa y mates

La información del color está incluida en tres canales: rojo, verde y azul. Además, una imagen puede incluir un cuarto canal invisible, denominado *canal alfa* que contiene información de transparencia.

Un canal alfa ofrece una forma de almacenar imágenes y su información de transparencia en un solo archivo sin interferir en los canales de color.

Al ver un canal alfa en el panel Composición de After Effects o un panel Monitor de Premiere Pro, el color blanco indica opacidad completa, el negro transparencia completa y las sombras grises indican transparencia parcial.

Un *mate* es una capa (o cualquiera de sus canales) que define las áreas transparentes de esa capa o de otra capa. El blanco define áreas opacas y el negro define áreas transparentes. Un canal alfa se suele utilizar como mate pero se puede utilizar un mate distinto al canal alfa si existe un canal o una capa que define el área deseada de transparencia mejor que el canal alfa, o bien en aquellos casos en los que la imagen de origen no incluye un canal alfa.

Muchos formatos de archivo pueden incluir un canal alfa, entre los que se incluyen Adobe Photoshop, ElectricImage, TGA, TIFF, EPS, PDF y Adobe Illustrator. AVI y QuickTime (guardado con una profundidad de bits de millones de colores+), también pueden contener canales alfa, según los códecs utilizados para generar estos tipos de archivo.

Para obtener instrucciones sobre cómo exportar vídeo con un canal alfa (transparencia), consulte esta entrada.

Acerca de canales rectos y premultiplicados

Los canales alfa almacenan archivos de información de transparencia de una de las dos maneras siguientes: rectos o premultiplicados. Aunque los canales alfa son iguales, los canales de color son diferentes.

En los canales *rectos* (o *sin mate*), la información de transparencia solo se almacena en el canal alfa y no en ninguno de los canales de color visibles. En los canales rectos, los efectos de la transparencia no son visibles hasta que la imagen se visualiza en una aplicación que admite canales rectos.

En los canales *premultiplicados* (o *con mate*), la información de transparencia se almacena en el canal alfa y también en los canales RGB visibles, que se multiplican con un color de fondo. Los colores de las áreas semitransparentes, como los bordes calados, se desplazan hacia el color de fondo de acuerdo con su grado de transparencia.

Algunos tipos de software permiten especificar el color de fondo con el cual se premultiplican los canales; de lo contrario, el color de fondo suele ser negro o blanco.

Los canales rectos conservan información de color más precisa que los canales premultiplicados. Los canales premultiplicados son compatibles con una gama más amplia de programas, como Apple QuickTime Player. A menudo, la opción de si utilizar o no imágenes con canales rectos o premultiplicados se ha realizado antes de recibir los recursos para editar y componer. Premiere Pro y After Effects reconocen los canales rectos y premultiplicados pero solo el primer canal alfa que encuentran en un archivo que contiene varios canales alfa. Adobe Flash solo reconoce los canales alfa premultiplicados.

Ir al principio

Acerca de la incrustación

La *incrustación* es la definición de transparencia mediante un valor de color determinado (con una incrustación de color o incrustación de croma) o un valor de brillo (con una incrustación de luminancia) en una imagen. Al *eliminar* un valor, todos los píxeles que tienen colores o valores de luminancia similares se convierten en transparentes.

La incrustación simplifica la sustitución de un fondo de un color o un brillo uniforme por otra imagen, una técnica especialmente útil cuando se trabaja con objetos demasiado complejos para enmascararlos fácilmente. La técnica de eliminar un fondo de un color uniforme se suele denominar *pantalla azul* o *pantalla verde* aunque no es necesario utilizar azul o verde; puede utilizar cualquier color sólido para el fondo.

La incrustación de diferencias define la transparencia en relación a una imagen de fondo con una línea de base determinada. En lugar de eliminar una pantalla de un solo color, puede eliminar un fondo arbitrariamente.

La incrustación en Premiere Pro se realiza con efectos de incrustación. Para obtener más información, consulte Efectos de incrustación.

Fusión de los clips con un efecto Anclaje mate

Puede utilizar un efecto Anclaje mate para fusionar imágenes. Para obtener más información sobre el uso del efecto Anclaje mate, consulte Efectos Anclaje mate de ocho puntos, cuatro puntos y dieciséis puntos.

Fusión de clips con un mate mediante el efecto Clave de pista mate

Puede fusionar los clips con un mate (por lo general, una imagen en blanco y negro o una imagen del Titulador) mediante el efecto Clave de pista mate. Para obtener más información, consulte el artículo Efecto Clave de pista mate.

Este vídeo muestra cómo crear un efecto Pista mate.

Ir al principio

Especificación de la opacidad de un clip en un panel Línea de tiempo

1. Si es necesario, expanda una vista de pista; para ello, haga clic en el triángulo situado junto al nombre de la pista para expandir sus opciones.
2. Si es necesario, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave o en el botón Ocultar fotogramas clave , y seleccione Mostrar manejadores de opacidad en el menú. Aparece una goma elástica horizontal de control de opacidad en todos los clips de la pista.

   Nota: *Si no existen fotogramas clave en la pista, la goma elástica se muestra como una línea recta horizontal a lo largo de toda la pista.*
3. En un panel Línea de tiempo, realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione la herramienta Selección y arrastre la goma elástica del control de opacidad hacia arriba o hacia abajo.
   - Seleccione la herramienta Pluma y arrastre la goma elástica del control de opacidad hacia arriba o hacia abajo.

   El valor y el tiempo actuales de opacidad aparecerán como información sobre herramientas a medida que vaya arrastrando.
4. (Opcional) Para animar el efecto Opacidad en el tiempo, primero configure los fotogramas clave. Seleccione la herramienta Pluma. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica del control de opacidad con la herramienta Pluma dónde quiera ajustar el fotograma clave. A continuación arrastre cada fotograma clave hacia arriba o hacia abajo para definir su valor. Por ejemplo, para que aparezca un clip, cree un fotograma clave al principio del clip y otro unos cuantos segundos después. Arrastre el primero a la parte inferior del clip en opacidad 0. Arrastre el segundo hacia arriba hasta 100%.

   Para obtener más información sobre el ajuste de la opacidad en la ficha Controles de efectos del panel Origen, consulte “Opacidad” en la página: Efectos fijos.

   Puede utilizar la herramienta Selección o Pluma para mover los fotogramas clave o los controles de Opacidad. Para ajustar la suavidad de la animación cambie la interpolación de los fotogramas claves de lineal a curva.

Ir al principio

Sugerencias de composición

Siga estas pautas para la composición de clips y pistas:

- Si desea aplicar la misma cantidad de transparencia a un clip entero, solo tiene que

ajustar la opacidad del clip en el panel Controles de efectos.

- A menudo, lo más eficaz es importar un archivo de origen con un canal alfa que defina las zonas que se desea que sean transparentes. Dado que la información de transparencia se almacena con el archivo, Premiere Pro conserva y muestra el clip con su transparencia en todas las secuencias en las que se utilice el archivo como clip.
- Si el archivo de origen de un clip no contiene un canal alfa, se deberá aplicar la transparencia manualmente en las copias concretas del clip en las que se desee que haya transparencia. Es posible aplicar transparencia a un clip de vídeo en una secuencia mediante el ajuste de la opacidad del clip o la aplicación de efectos.
- Aplicaciones como Adobe After Effects, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator permiten guardar clips con sus canales alfa originales, o agregar canales alfa, al guardar el archivo en un formato compatible con un canal alfa.

Para obtener más información sobre la composición en Premiere Pro, consulte este vídeo de Jan Ozer de Learn by Video y Video2Brain

Eran Stern dispone de un tutorial de media hora sobre la composición en Premiere Pro con los efectos Incrustación ultra y Clave de pista mate.

Exportación

Flujo de trabajo y descripción general para la exportación

Ir al principio

Más información sobre los tipos de exportación

Se puede exportar vídeo de una secuencia en la forma más apropiada para continuar editándolo o para que lo visualice el público. Premiere Pro admite exportaciones en formatos para usos y dispositivos de destino diversos.

Exportación de archivos para su modificación posterior

Se pueden exportar archivos de audio y películas editables. Posteriormente, se puede obtener una vista previa del trabajo con los efectos y transiciones totalmente procesados. Asimismo, se puede continuar editando los archivos en aplicaciones distintas a Premiere Pro. Asimismo, se puede exportar una secuencia de imágenes fijas. Asimismo, se puede exportar una imagen fija desde un fotograma de vídeo único para utilizarla en un título o en un gráfico.

Premiere Pro admite tanto la exportación directa como la exportación de Adobe Media Encoder. Con la exportación directa se generan nuevos archivos directamente desde Premiere Pro. La exportación de Adobe Media Encoder envía los archivos a Adobe Media Encoder para su procesamiento. En Adobe Media Encoder, puede optar por procesar un recurso de forma inmediata, o bien, añadirlo a una cola de procesamiento.

Exportación a cinta

Puede exportar una secuencia o un clip a una cinta de vídeo en una videocámara o un VTR admitidos. Se puede utilizar este tipo de exportación para archivar una cinta maestra o para distribuir ediciones básicas para visualización en VTR.

Exportación de archivos del proyecto para otros sistemas

Puede exportar archivos de proyecto, no solo clips, a archivos AAF. Puede importar archivos AAF en una gran variedad de sistemas de edición de terceros para finalizarlos. Puede recortar los proyectos de Premiere Pro hasta su formato básico y dejarlos preparados, con o sin sus medios de origen, para el archivado.

Exportación de formatos para varios dispositivos y sitios Web

Finalmente, puede utilizar Adobe Media Encoder para exportar vídeo en formatos apropiados para dispositivos que van de platinas profesionales a reproductores de DVD, pasando por sitios Web de uso compartido de vídeos, teléfonos móviles, reproductores de medios portátiles y TV estándar y de alta definición.

Ir al principio

Adobe Media Encoder

Premiere Pro y otras aplicaciones emplean Adobe Media Encoder, una aplicación de codificación independiente. Cuando especifica ajustes de exportación en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación y hace clic en Exportar, Premiere Pro envía la solicitud de exportación a Adobe Media Encoder.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, haga clic en Cola para enviar secuencias de Premiere Pro a la cola independiente de Adobe Media Encoder. Desde la cola, puede codificar secuencias en uno o varios formatos o aprovechar las demás funciones.

Mientras Adobe Media Encoder procesa y exporta en el fondo, puede continuar trabajando en Premiere Pro. Adobe Media Encoder codifica la versión guardada más reciente de cada secuencia en la cola.

Ir al principio

Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - En el panel Línea de tiempo o Monitor de programa, seleccione una secuencia.
   - En un panel Proyecto, Monitor de origen o bandeja, seleccione un clip.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Elija Archivo > Exportar > Medios. Premiere Pro abre el cuadro de diálogo Exportar medios.
   - Elija Archivo > Exportar. A continuación, seleccione una de las opciones que aparecen junto a Medios en el menú.
3. (Opcional) En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, especifique el rango de origen de la secuencia o el clip que desee exportar. Arrastre los controles en la barra del área de trabajo. A continuación, haga clic en el botón Definir punto de entrada y botón Definir punto de salida .
4. Para recortar la imagen, especifique las opciones de recorte en el panel Origen.
5. Seleccione el formato de archivo que desee para su archivo exportado.
6. (Optativo) Seleccione el ajuste preestablecido que mejor se ajuste a su destino de reproducción, distribución y público. Premiere Pro tiene ajustes preestablecidos para Twitter, Facebook, Vimeo y YouTube. Haga clic en la ficha Publicar.

   Para exportar automáticamente un archivo desde una secuencia de Premiere Pro con los ajustes que coinciden exactamente con los valores de esa secuencia, seleccione Coincidir con ajustes de secuencia en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.
7. Para personalizar las opciones de exportación, haga clic en una ficha (p. ej., Vídeo, Audio) y especifique las opciones adecuadas.
8. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en Cola. Se abre Adobe Media Encoder con la tarea de codificación agregada al final de la cola.
   - Haga clic en Exportar. Adobe Media Encoder procesa y exporta el elemento inmediatamente.

De forma predeterminada, Adobe Media Encoder guarda el archivo exportado en la carpeta donde se sitúa el archivo de origen. Adobe Media Encoder añade la extensión para el formato especificado al final del nombre de archivo. Es posible especificar carpetas inspeccionadas para los distintos tipos de archivos exportados.

Para obtener más información sobre la utilización de las diversas configuraciones en el cuadro de diálogo

*Ajustes de exportación, consulte **Referencia de ajustes de exportación**.*

Ir al principio

Tutoriales de vídeo

Vea estos tutoriales de vídeo para obtener más información sobre la exportación de medios desde Premiere Pro:

- Información general de exportación de vídeo desde Premiere Pro
- Exportación de una secuencia, un clip o un fotograma

Exportación de proyectos para otras aplicaciones

Ir al principio

Exportación de un proyecto como un archivo EDL

Puede exportar un archivo de datos que describa el proyecto y le permita volver a crearlo bien con medios relacionados, o bien, con otro sistema de edición.

Con Premiere Pro, puede exportar el proyecto como una lista de decisiones de edición (EDL) en el formato CMX3600. Este formato es el más aceptado y más sólido de los formatos EDL.

Cuando configure un proyecto de Premiere Pro del que va a exportar una lista EDL, deberá cumplir los siguientes criterios:

- Las listas EDL son más eficaces con proyectos que contienen solo una pista de vídeo, dos pistas de audio estéreo y ninguna secuencia anidada. La mayoría de las transiciones estándar, congelaciones de fotogramas y cambios de velocidad de clips también tienen buenos resultados en las listas EDL.
- Capture y registre todo el material de origen con el código de tiempo correcto.
- El dispositivo de captura (por ejemplo, una tarjeta de captura o un puerto FireWire) deben contar con un control del dispositivo que utilice códigos de tiempo.
- Cada cinta de vídeo debe tener un número de carrete único, así como un formato con código de tiempo antes de realizar el vídeo.

1. Abra o guarde el proyecto que desea exportar como una lista EDL.
2. Asegúrese de que un panel Línea de tiempo está activo y, a continuación, elija Archivo > Exportar > EDL.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de EDL (CMX 3600), especifique las pistas de vídeo y audio que desea exportar.

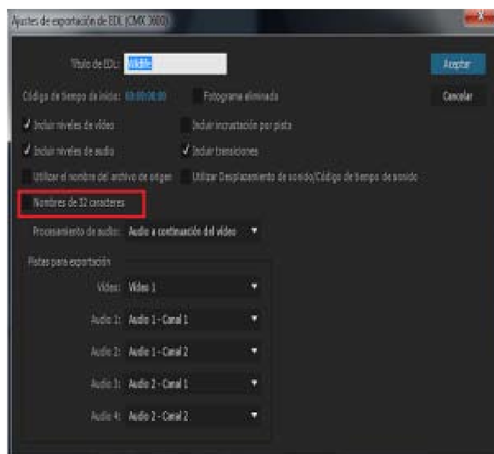
   Puede exportar una pista de vídeo y hasta cuatro canales de audio, o bien dos pistas de estéreo.
4. Especifique la ubicación y el nombre del archivo EDL y haga clic en Guardar.
5. Haga clic en Aceptar.

Nota: *Los clips combinados son compatibles en EDLs estandarizadas. Los archivos EDL interpretarán los elementos de pista de secuencia del clip combinado del mismo modo que se hace actualmente para los clips de audio y de audio independientes que se utilizan de forma conjunta en la secuencia en las mismas ubicaciones de tiempo. La aplicación de destino no mostrará los clips como combinados. El audio y el vídeo se verán como clips independientes. El código de tiempo de origen se utiliza para las partes de vídeo y audio.*

Visualización de nombres con más caracteres en EDL

Los nombres de clip con más de ocho caracteres se truncan debido al límite establecido por las especificaciones de caracteres en EDL 8. Para ver el nombre de clip completo:

1. Elija Archivo > Exportar > EDL.
2. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de EDL (CMX 3600), seleccione la casilla de verificación **Nombres de 32 caracteres**. Esta opción es compatible con nombres de clip y cinta con 32 caracteres.



3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Exportación de archivos AAF



Cambio desde Avid Media Composer

Más información sobre el flujo de trabajo sencillo para exportar proyectos de Avid Media Composer e importarlos en Premiere Pro.

AAF (Advanced Authoring Format, Formato de autoría avanzado) es un formato de archivo multimedia que permite intercambiar medios digitales y metadatos entre distintas plataformas, sistemas y aplicaciones. Las aplicaciones de creación que admiten archivos AAF como, por ejemplo, Avid Media Composer, leen y escriben los datos en archivos AAF hasta el punto en que admiten el formato.

Asegúrese de que el proyecto que desee exportar cumpla las especificaciones AAF generales y de que sea compatible con un producto de Avid Media Composer. Considere los aspectos siguientes:

- Los archivos AAF exportados por Premiere Pro son compatibles con la familia de productos de edición Avid Media Composer. Estos archivos AAF no se han probado con otros importadores de AAF.
- Las transiciones deben aparecer únicamente entre dos clips, no adyacentes al principio o al final de un clip. Cada clip debe tener como mínimo la misma longitud que la transición.
- Si un clip tiene una transición tanto en el punto de entrada como en el punto de salida, deberá tener cómo mínimo la misma longitud que ambas transiciones combinadas.
- Al asignar nombres a clips y secuencias en Premiere Pro, evite utilizar caracteres especiales y acentuados, y caracteres que afectan al análisis de un archivo XML.

Algunos caracteres que se debe evitar son */*, >, <, ® y *ü*.

- Los archivos AAF exportados desde Premiere Pro e importados a Avid Media Composer no se vinculan de nuevo automáticamente al material de archivo de origen. Para volver a vincular el material de archivo, use la opción Batch Import en Avid Media Composer.

Nota: *Los clips combinados no son compatibles al exportar un archivo AAF.*

Exportación de un archivo de proyecto con formato Advanced Authoring Format (AAF)

1. Elija Archivo > Exportar > AAF.
2. En el cuadro de diálogo Guardar proyecto convertido como, desplácese a la ubicación del archivo AAF y escriba un nombre de archivo. Haga clic en Guardar.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de AAF, seleccione Guardar como AAF anterior, Incrustar audio o ninguna de estas opciones. Haga clic en Aceptar.

   Premiere Pro guarda la secuencia en un archivo AAF en la ubicación especificada. El cuadro de diálogo Registro de exportación de AAF se abrirá para indicar cualquier problema de exportación.

Acerca del plugin AAF

El plugin Exportación de AAF convierte los proyectos de Premiere Pro de la manera siguiente:

Audio y vídeo mono/estéreo solo de cortes El plugin admite totalmente estos elementos de un proyecto. No convierte la panorámica de audio, la ganancia, los cambios de nivel ni el audio 5.1. Los canales de audio estéreo están divididos en dos pistas en la secuencia Avid Media Composer.

Velocidad del clip El plugin convierte los cambios de velocidad de los clips de vídeo (lento, rápido, reproducción invertida) al efecto Movimiento de Avid Media Composer, que es el único efecto admitido. También se convierte la velocidad del clip aplicada a secuencias anidadas. Avid Media Composer no tiene un efecto equivalente al efecto Movimiento para audio. Si el cambio de velocidad hace que el clip de audio sea más largo que el medio de origen, el plugin extiende el clip de audio a la misma longitud que el resto de los medios de origen. El plugin empieza en el StartTime y pone el relleno en el espacio. Puede solucionar manualmente estas partes de la secuencia en el sistema de edición Avid.

Archivos capturados por lotes o redigitalizados El plugin mantiene el nombre de cinta especificado en el archivo AAF. Utilice la función Batch Record de Avid Media Composer para volver a capturar los medios desde la cinta.

Material de archivo de diversas dimensiones El plugin exporta el proyecto a su máxima resolución. Sin embargo, la importación ajusta la escala de todo el material de archivo según la resolución especificada en el proyecto AVID.

Secuencias anidadas El plugin crea la composición maestra a partir de las secuencias anidadas de manera recursiva (ya que Avid Media Composer no admite la vinculación a las secuencias anidadas). Por tanto, el archivo AAF no contiene vínculos entre la composición maestra y las secuencias anidadas.

Títulos El plugin convierte títulos en medios sin conexión en Avid Media Composer.

Jerarquía de bandejas Avid Media Composer coloca todos los elementos en una sola bandeja. Los proyectos con varias bandejas se convierten en una sola.

Archivos gráficos El plugin guarda una referencia a todos los archivos originales, pero la compatibilidad en Avid Media Composer está limitada a los formatos que admite Avid Media Composer. (Para obtener información sobre los formatos de archivos gráficos compatibles, consulte la documentación de Avid Media Composer.)

Elementos del proyecto El plugin convierte los clips sintéticos, como Barras y tono, Vídeo en negro, Color mate y Cuenta atrás universal en medios sin conexión en XDV.

Marcadores de secuencia y de clip El plugin convierte todos los marcadores de secuencia, excepto los marcadores de entrada y salida, en localizadores en la pista de código de tiempo (TC1), en Avid Media Composer. Los campos Capítulo, URL y Destino de fotograma no se convierten porque Avid Media Composer no dispone de equivalentes. El plugin convierte los marcadores de clip en marcadores de segmento en Avid Media Composer.

Nota: *El plugin Exportación de AAF omite los marcadores situados más allá del final de la secuencia.*

Posición de indicador de tiempo actual En el archivo exportado, el indicador de tiempo actual mantiene su posición original si se encuentra dentro de la duración de la secuencia. De otro modo, el plugin coloca el indicador de tiempo actual al final de la secuencia de Avid Media Composer.

Clips agrupados Al importar, todos los clips agrupados se desagrupan y tratan independientemente.

Transiciones y efectos Las transiciones y los efectos exportados desde Premiere Pro al formato AAF se identifican de forma única en Avid Media Composer.

Ir al principio

Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro



Cambio desde Final Cut Pro

Más información sobre el flujo de trabajo sencillo de XML para exportar proyectos de Final Cut Pro e importarlos en Premiere Pro.

1. Seleccione Archivo > Exportar > Archivo XML de Final Cut Pro.
2. En el cuadro de diálogo Guardar proyecto convertido como, busque una ubicación para el archivo XML e indique un nombre de archivo. Haga clic en Guardar.

   Premiere Pro guarda la secuencia en un archivo XML en una ubicación especificada. Asimismo, Premiere Pro guarda un registro de cualquier problema de conversión en un archivo de texto también en la misma ubicación. El nombre del archivo de registro contiene las palabras *FCP Translation Results* (Resultados de conversión de FCP).
3. (Opcional) Si es necesario, lea el archivo de registro para ver las descripciones de cualquier problema de conversión.

La exportación de un archivo XML de Final Cut Pro desde Premiere Pro convierte los clips combinados en secuencias anidadas en Final Cut Pro.

Premiere Pro y Final Cut Pro 7 (y versiones anteriores) pueden compartir archivos de Final Cut Pro XML para intercambiar datos. Para intercambiar información entre Final Cut Pro X y Premiere Pro, puede utilizar una herramienta externa denominada “Xto7”. Para obtener más información sobre el uso de esta herramienta, consulte este tutorial de XtoCC.

Exportación de una imagen fija

Los botones Exportar fotograma del Monitor de origen o el Monitor de programa permiten exportar rápidamente fotogramas de vídeo sin utilizar Adobe Media Encoder. Esto se denomina en ocasiones *captura de fotograma*.

Nota: *El botón Exportar fotograma no aparece de forma predeterminada. Puede agregarlo desde el editor de botones. Para obtener información acerca de la adición de botones a la barra de botones, consulte Personalización de la barra de botones del panel del monitor.*

1. Sitúe el cabezal de reproducción en el fotograma deseado en un clip o secuencia.
2. Haga clic en el botón Exportar fotograma .

   El cuadro de diálogo Exportar fotograma se abre con el campo de nombre en modo de edición de texto. El nombre completo se selecciona para edición. De forma predeterminada, el nombre del fotograma contiene el nombre de la secuencia o clip de origen y un número incrementado automáticamente. Por ejemplo, los fotogramas de nombres de Premiere Pro exportados desde un clip denominado Clip.mov, "Clip.mov.Still001," "Clip.mov.Still002," "Clip.mov.Still003," etc. Aunque se cambie de nombre el fotograma, Premiere Pro utiliza el siguiente número la próxima vez que se exporte un fotograma desde el mismo clip.

   De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona el formato utilizado por última vez para una exportación de fotograma.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Indique un nuevo nombre para el fotograma. Seleccione un formato en el menú Formato:. Desplácese a un destino para el fotograma. Haga clic en Aceptar.
   - Presione Intro para aceptar la ubicación, el formato y el nombre del fotograma predeterminado.

   Premiere Pro exporta un fotograma. De forma predeterminada, Premiere Pro establece la profundidad de bits del fotograma exportado en el valor de la secuencia o clip de origen.

Exportación al formato P2 de Panasonic

Cuando haya terminado de editar una secuencia P2 de Panasonic, puede exportar la secuencia editada un disco duro o a una tarjeta P2. También puede exportar clips individuales al formato P2.

El tamaño de archivo máximo para un clip guardado en el formato P2 es 4 GB. Cuando Premiere Pro exporta clips o secuencias superiores a 4 GB al formato P2, los exporta como grupos de *clips extendidos de 4 GB.* Para obtener más información sobre la extensión de clips, consulte Acerca de clips extendidos.

Se simplifica el flujo de trabajo de la tarjeta P2 al modo de edición y otra vez a la tarjeta P2. Importe los clips P2 en un proyecto que contenga una secuencia de canal 5.1. Asigne los canales de origen a sus pistas especificadas. Coloque los clips en la secuencia o expórtelos a P2. Para obtener más información, consulte Asignación de canales de audio de origen y salida.

Nota: *Si exporta a P2 a partir de secuencias estéreo, que son el tipo predeterminado utilizado en los distintos ajustes preestablecidos P2, se producirán archivos con dos pistas mono. Premiere Pro conserva la panorámica estéreo de la secuencia. Al realizar la exportación a P2 desde secuencias con pistas maestras de canal 5.1, Premiere Pro exporta la secuencia en archivos con dos canales mono, uno para el canal estéreo izquierdo y otro para el derecho.*

Cuando se exportan clips o secuencias a medios P2, Premiere Pro traduce los metadatos XMP y del clip en campos estándar P2. Los usuarios de P2, cámaras, servidores y platinas pueden leerlos

1. Seleccione la secuencia o el clip en un panel Línea de tiempo o Proyecto.
2. (Optativo) Si realiza la exportación desde una Línea de tiempo, defina un marcador de línea de tiempo con el número "0" en el fotograma que desee utilizar como icono P2 de la exportación.

   Si no se establece este marcador, el icono P2 aparece en el primer fotograma de la secuencia de forma predeterminada.
3. Elija Archivo > Exportar > Medios.
4. En la lista desplegable Formato, seleccione Película P2.
5. (Opcional) Haga clic en el texto activo del campo Nombre de salida y escriba un nuevo nombre de archivo.

   Este nombre se utiliza como el valor para el elemento UserClipName en el archivo XML de metadatos del clip exportado. El valor UserClipName aparece en la columna Nombre del panel Proyecto cuando el clip se vuelve a importar a Premiere Pro. Si no especifica un nombre, el nombre de archivo aparece en la columna Nombre. El nombre del archivo se genera de forma automática de acuerdo con el formato MXF P2 de Panasonic.
6. Desplácese a la ubicación en la que desee guardar el archivo. Haga clic en Examinar, vaya a la raíz de la tarjeta P2 instalada o la carpeta de destino correspondiente y haga clic en Guardar.

   Si hay una estructura de archivos compatible con P2 en el destino, Premiere Pro añade los clips exportados a las carpetas existentes. Si la estructura de archivos compatible con P2 no está presente, Premiere Pro crea una en el destino.
7. Defina la sección del clip o secuencia que desee exportar. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, arrastre el indicador de tiempo real al punto de entrada deseado y haga clic en el botón Definir punto de entrada . Arrastre el indicador de tiempo real triangular al punto de salida deseado y haga clic en el botón Definir punto de salida .
8. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en Cola. Se abre Adobe Media Encoder con la tarea de codificación agregada al final de la cola.
   - Haga clic en Exportar. Adobe Media Encoder procesa el recurso de forma inmediata.

Adobe Media Encoder añade la secuencia o el clip a la carpeta CONTENS del disco o tarjeta P2. Adobe Media Encoder añade el archivo MXF de vídeo a la carpeta VIDEO y el archivo de audio MXF a la carpeta AUDIO. Adobe Media Encoder añade el archivo de icono a la carpeta ICON y el archivo de metadatos XML a la carpeta CLIP.

Adobe también recomienda

Exportación a DVD o disco Blu-ray

Puede exportar secuencias o porciones de las mismas en archivos con un formato para la creación y grabación de DVD y Blu-ray.

O bien, puede exportar a Encore para crear un disco DVD o Blu-ray con menús o grabar directamente en el disco sin menús.

Para exportar la secuencia para su uso posterior o para trabajar en Encore en otro equipo, se puede utilizar Archivo > Exportar > Medios y seleccionar los ajustes adecuados para la exportación. Consulte Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo.

Para utilizar Encore con Premiere Pro CC, consulte este artículo.

Ir al principio

Elección de formatos de archivo para varios discos

Al exportar un archivo desde el cuadro de dialogo Ajustes de exportación para utilizar en la creación de DVD o discos Blu-ray, seleccione el formato adecuado para el medio de destino. Para DVD de una capa o de doble capa, seleccione MPEG2-DVD. Para disco Blu-ray de una capa o de doble capa, seleccione MPEG2 Blu-ray o H.264 Blu-ray.

Seleccione el ajuste preestablecido para un formato determinado según el espacio disponible del medio de destino y las necesidades de la audiencia de destino.

Ir al principio

Envío de una secuencia a Encore para crear un DVD, disco Blu-ray o archivo SWF

Nota: *Antes de comenzar, asegúrese de que Encore está instalado en el mismo equipo que Premiere Pro.*

1. En Premiere Pro, seleccione una secuencia.
2. (Opcional) Agregue marcadores de capítulo de Encore, si lo desea. Consulte Agregar marcadores de capítulos de Encore.
3. (Opcional) Si produce una secuencia para salida de definición estándar que incluya clips de alta definición, seleccione Máxima calidad de procesamiento antes de usar Dynamic Link para enviar la secuencia a Encore para la creación de DVD. Esto no se aplica a las secuencias HD que usan Dynamic Link para la creación de discos Blu-ray.
4. Seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Enviar a Encore.
5. En la ficha Básico del cuadro de diálogo Nuevo proyecto, escriba un nombre para el disco en el campo Nombre.
6. (Opcional) Haga clic en Examinar y desplácese a la ubicación del proyecto Encore o cámbielo desde la ubicación predeterminada.
7. En el panel Ajustes de proyecto, seleccione el nombre del modo de creación deseado.

   Los grupos de opciones disponibles en el área Ajustes y en la ficha Avanzado dependen

de si el modo de creación es Blu-ray o DVD.

Nota: *El modo de creación puede cambiarse en cualquier momento, en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto de Encore.*

8. (Opcional) Haga clic en Avanzado y seleccione los ajustes de transcodificación deseados.
9. Haga clic en Aceptar.

   El panel Proyecto de Encore contiene el proyecto y la secuencia vinculados dinámicamente de Premiere Pro.

10. Termine la creación y la exportación en Encore. Para obtener más información sobre la utilización de Encore para crear DVD, discos Blu-ray y archivos SWF, consulte la Ayuda de Encore.

Exportación a cinta de vídeo

Puede grabar una secuencia editada en una cinta de vídeo directamente desde su equipo para, por ejemplo, crear una cinta maestra. Cuando se comienza una secuencia nueva, deberá especificarse el formato y calidad para la cinta de vídeo en el área Modo de edición del cuadro de diálogo Nueva secuencia.

Puede grabar una secuencia directamente en una cinta de vídeo en los siguientes dispositivos (platinas o videocámaras), tal como se describe:

Dispositivos de DV

En Windows o Mac OS con una conexión FireWire entre el dispositivo y el equipo.

Dispositivos HDV

En Windows únicamente con una conexión FireWire entre el dispositivo y el equipo.

Dispositivos HD

En Windows o Mac OS, siempre que el equipo cuente con una tarjeta de captura que admita HD, con conexiones para componentes SDI o HD. La captura y exportación de vídeo HD también requiere control de dispositivos serie; compruebe el manual del proveedor de la solución de terceros para obtener más detalles.

Dispositivos analógicos

En Windows o Mac OS, siempre que el equipo cuente con una tarjeta de captura, un conversor, una videocámara o una platina que puedan convertir la secuencia a un formato analógico que pueda grabar el dispositivo. La mayoría de las cámaras DV, HDV y HD; todas las grabadoras de cintas de vídeo DV, HDV y HD; y algunas tarjetas de captura y conversores pueden realizar este tipo de conversión. En algunas videocámaras digitales, en primer lugar, es necesario grabar la secuencia en su cinta digital y, a continuación, reproducir la cinta en la videocámara digital para realizar la duplicación en la grabadora de vídeo analógica.

Para controlar el dispositivo mientras se exporta a dispositivos analógicos, debe tener instalado también un controlador de dispositivos.

Muchas tarjetas de captura de vídeo incluyen software plugin compatible que proporciona un comando de menú para grabar en cinta de vídeo. Si las opciones que se muestran son distintas a las que se describen aquí, consulte la documentación de la tarjeta de captura o del plugin para obtener instrucciones sobre la manera más eficaz de exportar a cinta.

Nota: *Antes de exportar una secuencia, asegúrese de que todos los clips que esta contiene están en línea.*

Ir al principio

Preparación para la exportación a cinta DV

Antes de empezar, asegúrese de que el dispositivo de grabación (por ejemplo, una cámara de vídeo o una pletina) está conectado al equipo mediante una conexión FireWire.

Para que la platina de grabación disponga de más tiempo antes de que se inicie la secuencia de vídeo y después de que termine, agregue negro antes y después de la secuencia en la ventana Línea de tiempo. Si tiene pensado utilizar un servicio de postproducción para duplicar sus cintas de vídeo, agregue como mínimo 30 segundos de barras de color y tono al principio del programa para facilitar la calibración del vídeo y del audio. (Consulte Crear barras de colores y un tono de 1 kHz.)

1. Conecte el dispositivo al equipo, enciéndalo y póngalo en VTR, VCR o Reproducción.
2. Inicie Premiere Pro y abra el proyecto.
3. Seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia y haga clic en Ajustes de reproducción.
4. En el área Exportar del cuadro de diálogo Ajustes de reproducción, especifique el formato adecuado en el menú Dispositivo externo. Elija uno de los ajustes siguientes y haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

DV 29,97i (720 x 480) Especifica DV de NTSC, que utiliza la base de tiempo 29,97 fps y campos entrelazados.

DV 25i (720 x 576) Especifica DV de PAL, que utiliza la base de tiempo 25 fps y campos entrelazados.

DV 23,976i Especifica DV de 24p (24 progresivos) o de 24pA (24 progresivos avanzados), que utiliza la base de tiempo 23,976 fps y campos entrelazados (que se convierten en fotogramas escaneados progresivamente mediante un esquema de conversión pull-down).

5. Seleccione un método de conversión de 24p.
6. Cierre los demás programas que esté ejecutando en el equipo.

Así, el equipo estará listo para realizar la exportación de la secuencia directamente a cinta.

Ir al principio

Exportación de una secuencia a cinta con control de dispositivo

Antes de exportar a una cinta de vídeo con el control de dispositivos, asegúrese de que tanto el equipo como la cámara o la platina estén configurados correctamente, como lo haría al capturar vídeo con el control de dispositivos (consulte Ajuste del control de dispositivos).

Si está utilizando dispositivos que disponen de un plugin de software para Premiere Pro, podría haber opciones de control del dispositivo distintas a las descritas aquí y que se encuentran en sitios distintos. (Para obtener información, consulte la documentación del dispositivo.)

Antes de que pueda exportar una secuencia a un dispositivo HDV, en primer lugar, debe transcodificarla a formato HDV. Premiere Pro realiza esta transcodificación de forma automática justo antes de exportar la secuencia a un dispositivo HDV.

Nota: *La exportación a cinta en un dispositivo HDV solo se puede realizar en Windows y con control del dispositivo en FireWire.*

1. Asegúrese de que la grabadora de vídeo está encendida y que ha insertado la cinta correcta en el dispositivo. Si es necesario, busque y anote el código de tiempo correspondiente a la ubicación en la que desea comenzar a grabar. (Esto requiere una cinta grabada con código de tiempo. Consulte Creación de franjas en una cinta o reemplazo de código de tiempo.)
2. Active la secuencia que desee exportar y coloque la barra del área de trabajo sobre la sección de la secuencia que desee exportar.

   Para colocar la barra del área de trabajo sobre toda la sección de la secuencia visible en el panel Línea de tiempo, haga doble clip en el espacio justo debajo de la regla de tiempo. Para ver toda la secuencia, presione la tecla de barra invertida (\).
3. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar a cinta.
4. Para permitir que Premiere Pro controle la platina, seleccione Activar el dispositivo de grabación y realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para especificar un determinado fotograma en la cinta a partir del cual comenzar a grabar, seleccione Montar en código de tiempo y escriba el punto de entrada. Si no selecciona esta opción, la grabación comenzará en la posición actual de la cinta.
   - Para sincronizar el código de tiempo de un dispositivo con la hora de inicio de la grabación, seleccione Retardar inicio de película y escriba los números de fotograma que desea retardar la película. Algunos dispositivos necesitan un retardo entre la hora a la que reciben el comando de grabación y la hora a la que se inicia la reproducción de la película desde el equipo.
   - Para que Premiere Pro retrase la cinta a antes de la hora de inicio especificada de manera que la platina pueda alcanzar una velocidad constante, seleccione Predesplazamiento y escriba el número de fotogramas que desea que se reproduzca la cinta antes de que comience la grabación. Para muchas platinas, 150 fotogramas es suficiente.
5. En la sección Opciones, seleccione cualquiera de las siguientes opciones:

Anular después de n fotogramas eliminados Finaliza la exportación de forma automática si no se exporta correctamente el número especificado de fotogramas. Especifique el número en el cuadro.

Notificar sobre fotogramas eliminados Genera un informe de texto que avisa de los fotogramas eliminados.

Procesar audio antes de exportar Evita que las secuencias con audio complejo causen la eliminación de fotogramas durante la exportación.

6. Haga clic en Grabar o, para los dispositivos HDV, haga clic en Procesar y grabar.

   Si va a realizar la exportación a un dispositivo HDV, se abrirá un cuadro de diálogo de procesamiento con una barra de progreso que muestra el progreso de la transcodificación a HDV. Por lo general, la exportación a la cinta comenzará cuando se haya realizado un 50% de la transcodificación.

7. Si no necesita realizar más grabaciones después de que aparezca el mensaje Grabación correcta en la opción Estado, haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo Exportar a cinta.

   Nota: *Si desea utilizar el control de dispositivos pero no está disponible, haga clic en Cancelar. Elija Edición > Preferencias, haga clic en Control del dispositivo, asegúrese de que el dispositivo está configurado correctamente en las opciones de Control del dispositivo y, por último, haga clic en Aceptar. A continuación, pruebe a grabar de nuevo en cinta.*

Ir al principio

Exportación de una secuencia a cinta sin control de dispositivo

Puede exportar a cinta de vídeo sin control de dispositivo mediante el uso de los controles de reproducción de Premiere Pro y los controles de grabación del propio dispositivo.

Nota: *La exportación a cinta en un dispositivo HDV solo se puede realizar en Windows y con control del dispositivo.*

1. Active la secuencia que desea exportar.
2. Compruebe que la secuencia se reproduce en la platina o la cámara. Si no es así, revise los pasos de preparación para la exportación a cinta (consulte Preparación para la exportación a cinta de vídeo DV) o consulte la documentación del dispositivo analógico.
3. Asegúrese de que la grabadora de vídeo está en el modo de Grabación-Pausa y que en la cinta está señalado el punto donde desea comenzar a grabar.
4. Coloque el indicador de tiempo actual al principio de la secuencia (o área de trabajo, según sea necesario).
5. Presione el botón de grabación o pausa del dispositivo, según sea necesario para ponerlo en modo de grabación.
6. Presione el botón Reproducir en el monitor de programa.
7. Cuando el programa finalice, presione el botón Detener en el monitor de programa y, a continuación, presione Detener en el dispositivo.

Adobe también recomienda

Exportación para la web y dispositivos móviles

Adobe Premiere Pro permite crear con facilidad vídeos que se pueden exportar en la Web o en dispositivos móviles.

Para exportar el proyecto, haga clic en la secuencia y seleccione Archivo > Exportar > Medio.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, puede elegir el formato de archivo, el tamaño de fotograma y la velocidad de bits más adecuados o seleccionar ajustes preestablecidos creados para reducir el tiempo de carga y mejorar la calidad de reproducción.

A continuación se ofrecen algunas sugerencias para ayudarle a elegir la configuración más adecuada.

Ir al principio

Sugerencias para la creación de vídeo para la Web

Siga estas pautas para lograr la mejor calidad de vídeo para la difusión en la Web.

Conozca la velocidad de datos de la audiencia

Cuando entrega vídeo a través de Internet, produce archivo a velocidades de datos inferiores. Los usuarios que disponen de conexiones a Internet rápidas pueden ver los archivos sin necesidad de esperar la descarga, o esperar poco tiempo, pero los usuarios que se conectan a Internet mediante acceso telefónico deben esperar a que los archivos se descarguen. Haga los clips cortos para mantener los tiempos de descarga dentro de los límites aceptables para los usuarios que se conectan a Internet mediante marcación telefónica.

Seleccione la velocidad de fotogramas adecuada

La velocidad de fotogramas indica fotogramas por segundo (fps). Si tiene un clip con velocidad de datos más alta, una velocidad de fotogramas más baja mejorará la reproducción cuando el ancho de banda sea limitado. Por ejemplo, si comprime un clip con poco movimiento, la reducción de la velocidad de fotogramas a la mitad solo puede suponer un ahorro del 20 % en la velocidad de datos. Sin embargo, si comprime vídeo con mucho movimiento, la reducción de la velocidad de fotogramas tendrá un efecto mucho mayor en la velocidad de datos.

Dado que el vídeo ofrece una mejor calidad de visualización con una velocidad de reproducción de fotogramas nativa, déjela alta si así lo permiten los canales de transmisión y las plataformas de reproducción. Para la entrega por Web, obtenga este detalle de su servicio de alojamiento de sitios Web. Para dispositivos móviles, utilice los ajustes preestablecidos de codificación específicos del dispositivo y el emulador de dispositivo disponible mediante Media Encoder en Premiere Pro. Si va a reducir la velocidad de fotogramas, los mejores resultados se obtienen al dividir la velocidad de fotogramas por números enteros.

Seleccione un tamaño de fotograma que se ajuste a la velocidad de datos y la proporción de aspecto de fotogramas

A una determinada velocidad de datos (velocidad de conexión), al aumentar el tamaño de fotograma se disminuye la calidad del vídeo. Cuando seleccione el tamaño de fotograma para los ajustes de codificación, tenga en cuenta la velocidad de fotogramas, el material de origen y las preferencias personales. Para evitar la pantalla normal, elija un tamaño de fotograma de la misma proporción de aspecto que la del material de archivo de origen. Por ejemplo, si codifica el material de archivo NTSC a un tamaño de fotograma PAL se obtiene la pantalla normal.

Conozca los tiempos de descarga progresivos

Sepa cuánto tiempo tarda en descargarse suficiente vídeo como para poder reproducir hasta el final sin detenerlo para terminar la descarga. Mientras que se descarga la primera parte del clip de vídeo, puede aparecer otro contenido que disfrace la descarga. Para clips cortos, utilice la siguiente fórmula: Detener = tiempo de descarga – tiempo de reproducción + 10 % del tiempo de reproducción. Por ejemplo, si el clip dura 30 segundos y tarda un minuto en descargarse, asigne al clip una memoria intermedia de 33 segundos. La fórmula que se aplica es 60 segundos – 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos.

Quite ruido y entrelazado

Para una mejor codificación, quite el ruido y el entrelazado.

Cuanto mayor sea la calidad del original, mejor será el resultado final. Las velocidades y los tamaños de fotogramas de los vídeos de Internet son inferiores a los de televisión. No obstante, los monitores de los equipos tienen unos niveles de fidelidad de color, saturación, nitidez y resolución iguales o más altos que los de los televisores de alta definición. Incluso con una ventana pequeña, la calidad de imagen puede ser tan importante para los vídeos digitales como para los televisores de alta definición (HDTV). Las irregularidades y los ruidos son, cuando menos, tan obvios en la

pantalla de un equipo como en un televisor.

Siga las mismas pautas para audio

Se aplican las mismas consideraciones para la producción de audio que para la producción de vídeo. Para conseguir una buena compresión de audio, el sonido original debe ser nítido. Si el proyecto contiene audio de un CD, transfiera los archivos de audio directamente desde el CD al disco duro. No grabe el sonido a través de la entrada analógica de la tarjeta de sonido. La entrada analógica de la tarjeta de sonido introduce una conversión innecesaria digital a analógico y analógico a digital que puede crear ruido en el audio original. Existen herramientas de transferencia digital directa para las plataformas Windows y Macintosh®. Para grabar desde un origen analógico, utilice la tarjeta de sonido de más alta calidad disponible.

Ir al principio

Sugerencias para la creación de vídeo para dispositivos móviles

Puede exportar una secuencia para su uso en Apple iPods, teléfonos móviles 3GPP, Sony PSP u otros dispositivos móviles. En Ajustes de exportación, bastará con seleccionar un ajuste preestablecido del formato H.264 que se haya realizado para el dispositivo de destino.

PF: “How do I export a movie for YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV?” (“¿Cómo puedo exportar una película para YouTube, Vimeo, iPad, iPhone y Apple TV?”)

Siga estas sugerencias a la hora de capturar contenido para dispositivos móviles:

- Es recomendable sacar primeros planos. Intente que el sujeto esté separado del fondo; los colores y valores que aparecen entre fondo y sujeto no deben ser demasiado parecidos.
- Esté atento a la iluminación: la iluminación pobre resulta más problemática en dispositivos móviles, y puede reducir la visibilidad en pantallas pequeñas. Tenga en cuenta esta limitación a la hora de grabar y ajustar.
- Evite abusar del desenfoque por movimiento.

Siga estos consejos a la hora de editar vídeo con Adobe Premiere Pro y After Effects:

- Ajuste la velocidad de fotogramas de la película según el dispositivo o el tipo de salida. Por ejemplo, un anuncio en After Effects puede generarse a 15 fotogramas por segundo (fps) para su distribución en dispositivos móviles, y a 29,97 fps para su emisión televisiva en Estados Unidos. En general, utilice una velocidad de fotogramas baja. Una velocidad de fotogramas de 22 fps ofrece el equilibrio perfecto para reducir el tamaño de archivo sin perder calidad.
- Reduzca al máximo el archivo de la película y elimine el contenido superfluo, sobre todo los fotogramas vacíos. Es posible realizar varias acciones antes de la codificación para limitar el tamaño de archivo. Algunas se aplican a las técnicas de grabación, mientras que otras (como el uso de herramientas de estabilización del movimiento en After Effects, funciones de reducción de ruido o efectos de desenfoque) son tareas de postproducción que facilitan la parte de compresión del codificador.

Nota: *Si desea más consejos para reducir el tamaño de las películas, consulte la Ayuda en línea de After Effects y Adobe Premiere Pro.*

- Adapte la paleta cromática a los dispositivos móviles adecuados. En general, los dispositivos móviles tienen una gama de colores limitada. La previsualización en Device Central puede ayudar a determinar si los colores que se utilizan son idóneos para un dispositivo individual o gama de dispositivos.
- Ajuste los clips. La vista de escala de grises resulta de utilidad a la hora de comparar valores.
- Utilice los ajustes preestablecidos disponibles en Adobe Media Encoder. Varios ajustes preestablecidos posibilitan la exportación a dispositivos móviles 3GPP en Adobe Media Encoder. Los ajustes preestablecidos de 3GPP se proporcionan en tamaños estándar: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240, and 352 x 288.
- Sea precavido al utilizar las funciones de recorte. Una práctica muy común consiste en trabajar con los ajustes estándar de proyecto DV y generar el archivo final con una combinación de DV, DVD, Flash, WMV y 3GPP móvil. Utilizar los ajustes preestablecidos habituales, pero a la hora de codificar, resuelva la diferencia entre vídeo en formato 4:3 o 16:9 y la proporción de aspecto 11:9 de 3GPP móvil. La herramienta de recorte AME permite establecer limitaciones a las proporciones arbitrarias, del mismo modo que la herramienta de recorte de Photoshop, y añade un ajuste preestablecido de limitación del formato 11:9 a los formatos 4:3 y 16:9 existentes.
- Trabaje con una proporción de aspecto coherente con el formato de salida del dispositivo móvil. Los nuevos ajustes preestablecidos de proyecto (disponibles únicamente en Windows) facilitan este proceso. Las dimensiones de fotograma son mayores que el tamaño de salida final (trabajar a 176 x 144 puede resultar difícil, por ejemplo, a la hora de crear títulos), pero se ajustan a la proporción de aspecto del fotograma de salida para facilitar la codificación. Los ajustes preestablecidos de

proyecto de Windows producen vídeo sin comprimir, pero la mayoría de los ordenadores son capaces de gestionar la velocidad de datos a tamaños de fotograma menores y velocidades de fotograma reducidas a la mitad. (Este proceso se aplica a proyectos cuyo resultado final va a generarse en dispositivos móviles.) Las dos principales proporciones de aspecto compatibles con dispositivos móviles son: 4:3 (QVGA, VGA etc.) y 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Estos dos ajustes de proyecto se incluyen en la carpeta de dispositivos móviles y ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder.

Exportación de archivos OMF para Pro Tools

Puede exportar todas las pistas de audio activas de toda una secuencia en Premiere Pro a un archivo Open Media Format (OMF). DigiDesign Pro Tools importa archivos OMF cuando se dispone de licencia para la función DigiTranslator. Con DigiTranslator en Pro Tools puede refinar bandas sonoras de Premiere Pro.

Nota: *Los archivos OMF exportados por Premiere Pro no se admiten oficialmente en plataformas distintas de ProTools. Premiere Pro no importa archivos OMF.*

Ir al principio

Exportación de un archivo OMF para Pro Tools

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione una secuencia.
2. Seleccione Archivo > Exportar > OMF.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación OMF, escriba el título del archivo OMF en el campo Título OMF.
4. Desde los menú Velocidad de muestreo y Bits por muestra, seleccione los ajustes de su secuencia.
5. En el menú Archivos, seleccione una de estas opciones:

   Encapsular Con este ajuste, Premiere Pro exporta un archivo OMF que contiene los metadatos del proyecto y todo el audio de la secuencia seleccionada. Normalmente, los archivos OMF encapsulados son muy grandes.

   Audio independiente Con este ajuste, Premiere Pro exporta archivos AIF mono individuales a una carpeta _omfiMediaFiles. El nombre de la carpeta contiene el nombre de archivo OMF. El uso de archivos AIF garantiza la compatibilidad máxima con sistemas de audio más antiguos.

6. En el menú Procesar, seleccione una de estas opciones:

   Copiar archivos de audio enteros Con este ajuste, Premiere Pro exporta el audio para la totalidad de cada clip usado en la secuencia, sin importar las veces que se utilice el clip ni cuántas partes del clip se usen.

   Recortar archivos de audio Con este ajuste, Premiere Pro solo exporta las partes de cada clip que se usan en la secuencia: las instancias de clip. Puede elegir exportar cada instancia de clip con longitud adicional, *controles*, agregados al inicio y al final del archivo.

7. En el campo Fotogramas de control, especifique la longitud de los controles, en fotogramas de vídeo. Este periodo de tiempo se agrega al inicio y al final de los archivos exportados cuando seleccione Consolidar medios. El ajuste predeterminado es un segundo, en fotogramas, a la velocidad de fotogramas de la secuencia. Si la longitud de los controles especificada es superior a la longitud de la instancia del clip, Premiere Pro exporta toda la instancia del clip.
8. Inicie Pro Tools e importe el archivo OMF. Para obtener más información sobre la importación de archivos a Pro Tools, consulte la Ayuda de Pro Tools.

Ir al principio

Funciones admitidas en archivos OMF

Al exportar a OMF, Premiere Pro exporta archivos con los metadatos y atributos siguientes:

Nota: *En la exportación a OMF, Premiere Pro solo aplica los efectos enumerados. Asimismo, como los valores de OMF se basan en clip, Premiere Pro no exporta a OMF la mayoría de valores basados en pista.*

Muestras de exportaciones precisas Premiere Pro pone todas las transiciones y los puntos de fotogramas clave en los límites de la muestra de audio. Los límites del cuadro de vídeo no restringen estas ubicaciones.

Velocidades de muestreo de 48 y 96 k Premiere Pro convierte los clips de sonido a la misma velocidad de muestreo, coherente con Pro Tools. Puede seleccionar la velocidad de muestreo durante la exportación.

Profundidad de 16 y 24 bits Puede seleccionar la profundidad de bits durante la exportación.

Opciones Encapsular y Audio independiente Con la opción Encapsular, puede exportar un archivo OMF único de gran tamaño que contenga los metadatos tanto de OMF como de audio. Con la opción de Audio independiente, puede exportar un archivo OMF más pequeño y un conjunto de archivos de audio externos relacionados individuales. La opción de Audio independiente resulta útil para proyectos de gran tamaño, ya que los archivos OMF no pueden superar los 2 gigabytes.

Nombres de pista OMF y Pro Tools solo funcionan con pistas mono. Premiere Pro exporta cada canal de una pista estéreo de canal 5.1 o 16 canales a su propia pista mono con el id de pista de destino adjunto al nombre de la pista. Premiere Pro exporta los canales estéreo Izquierdo y Derecho con _L y _R respectivamente en los nombres de pista.

Nombres de clip Tras importar un archivo OMF en Pro Tools, los nombres de clip de la secuencia de Premiere Pro aparecen en la línea de tiempo de Pro Tools.

Volumen del clip y volumen de fotograma clave de clip De forma predeterminada, Premiere Pro exporta los niveles de volumen del clip y los niveles de volumen de fotograma clave de clip al efecto Ganancia de clip del archivo OMF. Puede configurar DigiTranslator de forma que acepte u omita los ajustes de volumen del fotograma clave.

Transiciones de audio Premiere Pro exporta transiciones de audio entre dos clips adyacentes, centrados o no centrados, tal como lo especifique el usuario.

Ajustes de panorámica del Mezclador de audio Se exporta un ajuste de panorámica por clip sin fotogramas clave. Premiere Pro extrae los ajustes de panorámica de la pista y los aplica a los datos de exportación del clip.

Pistas estéreo De forma predeterminada, Premiere Pro fuerza la panorámica del canal Izquierdo a la izquierda y del canal Derecho a la derecha durante la exportación a OMF.

Equilibrio de estéreo Premiere Pro aplica el equilibrio de clips al efecto Ganancia de clip para el clip. Premiere Pro no aplica el equilibrio del Mezclador de audio porque se basa en pista y no en clip.

Efectos de ganancia para pistas de canal 5.1 y de 16 canales. Premiere Pro aplica el primer valor de ganancia de canal por canal de clip. Premiere Pro no aplica fotogramas clave de ganancia de canal de clip.

Efectos Relleno hacia la izquierda, Relleno hacia la derecha y Cambiar canales Premiere Pro aplica el primer valor de los efectos Relleno hacia la izquierda, Relleno hacia la derecha y Cambiar canales a cada clip. Premiere Pro no aplica los fotogramas clave de Relleno hacia la izquierda, Relleno hacia la derecha y Cambiar canales.

Conmutar salida de pista Premiere Pro solo exporta las pistas de audio con el ajuste Conmutar salida de pista activado. Si una pista está desactivada, no aparecerá en el archivo OMF exportado. Premiere Pro no aplica Silenciar pista del Mezclador de audio o los ajustes del botón Pista solo.

Secuencias anidadas Premiere Pro exporta audio para cada secuencia anidada de la misma forma que para cada clip simple.

Clips combinados Premiere Pro exporta audio del mismo modo que se hace con los subclips y los clips maestros.

Ir al principio

Sugerencias para la importación de archivos OMF a Pro Tools

En el cuadro de diálogo de DigiTranslator:

- Anule la selección de Pan Odd Tracks Left/Even Tracks Right.
- Para obtener un control de ganancia automático, seleccione Convert Clip Based Gain To Automation.
- No seleccione Sample Rate Conversion a menos que necesite convertir la velocidad de muestreo.

En el cuadro de diálogo Missing Files:

- Cambie el ajuste predeterminado a Manually Find And Relink y presione OK.
- Anule la selección de todas las opciones.
- Desplácese a la carpeta ExternalMediaFiles y selecciónela.

Procesamiento inteligente

Al exportar, se puede utilizar el procesamiento inteligente para ciertos formatos a fin de crear resultados de mayor calidad evitando la recompresión, cuando sea posible.

En versiones anteriores de Premiere Pro, el procesamiento inteligente ha estado disponible para los formatos DV y DVCPro.

En Premiere Pro, se ha añadido una función de procesamiento inteligente para exportaciones GOP MPEG2 OP1a extensas, en las que el material original es una coincidencia de un archivo MPEG2 OP1a o XDCAM EX extenso. El procesamiento inteligente puede acelerar los tiempos de procesamiento de MXF para vídeos GOP MPEG2 de larga duración y, al mismo tiempo, evitar la recompresión.

Para los formatos DV o DVCPRO, se utiliza automáticamente el procesamiento inteligente.

Para los formatos XDCAM, marque la casilla para el procesamiento inteligente en el plug-in de exportación XDCAM. Si tiene estos tipos de clips en la Línea de tiempo de una secuencia con ajustes coincidentes, está exportando de MXF OP1a con un ajuste preestablecido coincidente y la casilla de verificación está marcada en el plug-in de exportación XDCAM, se utiliza el procesamiento inteligente. Premiere Pro detecta los efectos aplicados y regresa a la representación normal si es necesario.

Para desactivar el procesamiento inteligente, desmarque la casilla de verificación en el plug-in de exportación XDCAM.

Al utilizar estos formatos, el procesamiento inteligente crea un flujo de trabajo acelerado y menos pérdida generacional. Las horas de procesamiento son entre 4 y 12 veces más rápidas que en tiempo real. Cuanto más baja sea la velocidad, más rápido se procesa (menos datos por fotograma para copiar, por lo que se puede hacer más a la misma velocidad de transferencia).

Para obtener más información sobre la representación inteligente, incluidos los detalles del equipo de Premiere Pro, consulte esta entrada de blog.

Uso de Adobe SpeedGrade

Adobe® SpeedGrade® es una aplicación que ofrece capacidades de gradación de color avanzadas para el material de archivo.

Puede utilizar el flujo de trabajo de Direct Link para abrir un proyecto de Premiere Pro directamente en SpeedGrade y aplicar gradación de color.

También puede utilizar el navegador de efectos Lumetri en Premiere Pro para aplicar efectos Lumetri a las secuencias directamente en Premiere Pro. También puede exportar secuencias de Premiere Pro como listas EDL que se puedan cargar en SpeedGrade.

Ir al principio

Flujo de trabajo de Direct Link entre Premiere Pro y SpeedGrade

El flujo de trabajo de Direct Link simplifica y optimiza el flujo de trabajo de aplicación de gradación de color entre Premiere Pro y SpeedGrade.

Con Direct Link puede enviar o abrir un proyecto de Premiere Pro directamente en SpeedGrade, aplicar gradaciones de color y volverlo a enviar a Premiere Pro. El flujo de trabajo de Direct Link elimina la necesidad de exportar e importar proyectos, los problemas de formato de intercambio y evita la conversión de archivos.

Para obtener información detallada, consulte Flujo de trabajo de Direct-Link entre Premiere Pro y SpeedGrade.

Ir al principio

Aplicar efectos de corrección de color de SpeedGrade en Premiere Pro

Adobe Premiere Pro CC incluye el motor de profundidad de color Lumetri™, que permite aplicar archivos .look a los clips desde SpeedGrade.

El navegador de efectos Lumetri del panel de Efectos proporciona una biblioteca de efectos Lumetri preestablecidos. Puede aplicar capas de corrección de color SpeedGrade y tablas de consulta (LUT) previamente creadas a las secuencias, sin necesidad de salir de la aplicación. El navegador de efectos también ayuda a encontrar y utilizar archivos .look exportados desde SpeedGrade o LUT de otros sistemas.

Nota: *Los efectos Lumetri de Premiere Pro son de sólo lectura, por lo que se deben editar las capas de corrección de color en las capas y las LUT en SpeedGrade. También se pueden guardar y abrir secuencias de Premiere en SpeedGrade.*

Ir al principio

Exportación de secuencias de Premiere Pro a SpeedGrade como listas EDL

Puede exportar secuencias de Premiere Pro a SpeedGrade como listas de decisiones de edición (EDL). Puede vincular a la secuencia original mediante la exportación de una lista EDL desde Premiere Pro, y luego la importación de ella en SpeedGrade. Para ello, siga estos pasos:

1. En Premiere Pro, seleccione la secuencia en el panel Proyecto o en la Línea de tiempo.
2. Elija Archivo > Exportar > EDL
3. Realice ajustes en la lista la EDL, elija un nombre y destino y, a continuación, haga clic en Aceptar. Se crea una lista EDL de estilo CMX 3600.
4. En SpeedGrade, actualice el escritorio y, a continuación, desplácese a la lista EDL.
5. Haga clic en la lista EDL. Las ediciones se cargan en SpeedGrade.
6. En la sección Carretes, puede ver los clips sin conexión.
7. En la barra lateral, busque los archivos originales.
8. En el menú Vista de carpeta de secuencias, elija > Secuencias desde carpeta + subárbol. Aparece el material de la carpeta de medios.

9. En la sección Carretes, haga clic en el botón Cargar desde escritorio. SpeedGrade conforma el material según la información de la lista EDL.

Uso de Adobe Prelude

Puede utilizar Adobe Prelude para procesar clips, transcodificar material de archivo, crear marcadores de subclips y primeras tomas y, a continuación, importar los datos a Adobe Premiere Pro.

Las funciones de nombres y metadatos de clips de Prelude se pueden usar para crear rápidamente subclips, crear un ensamblado de primeras tomas y enviarlo a Premiere Pro como secuencia para editarlo al instante. Es posible exportar primeras tomas, clips, subclips y bandejas de Prelude a un proyecto de Adobe Premiere Pro para editarlos.

Para obtener más información sobre cómo utilizar Adobe Prelude, consulte la ***ayuda de Adobe Prelude****.*

Ir al principio

Exportación de archivos de Adobe Prelude

Es posible exportar primeras tomas, clips, subclips y bandejas de Prelude a un proyecto de Adobe Premiere Pro o un archivo XML de FCP. Como alternativa, puede enviar la primera toma a Adobe Premiere Pro directamente para la edición.

La organización e información de metadatos de Prelude se transmiten a Adobe Premiere Pro. Este flujo ininterrumpido reduce el tiempo y los esfuerzos de postproducción al crear el montaje final de una película.

Exportación de un proyecto de Premiere Pro o un archivo XML de Final Cut Pro

Para exportar un archivo de proyecto de Premiere Pro que contenga clips, subclips, marcadores y primeras tomas de Adobe Prelude, haga lo siguiente:

Se exportará el archivo. Ahora puede importar o abrir el archivo de proyecto en Adobe Premiere Pro.

1. Elija Archivo > Exportar.
2. Se inicia el cuadro de diálogo Exportar.
3. Seleccione el destino del archivo de proyecto.
4. Asigne un nombre al archivo de proyecto y haga clic en la casilla de verificación para habilitarlo.
5. En el menú Tipo, elija un tipo de archivo XML de Premiere Pro o Final Cut Pro 7.
6. Opcional: Puede exportar medios asociados haciendo clic en la casilla de verificación para habilitarlos y creando un nombre de carpeta.
7. Haga clic en OK

Recursos

- Ayuda de Adobe Prelude
- Tutorial de vídeo: ¿Qué es Adobe Prelude?
- Tutorial de vídeo: Una visión general de la interfaz
- Tutorial de vídeo: Marcadores mejorados e importación desde Prelude
- Tutorial de vídeo: Compartir clips y primeras tomas directamente con Adobe Premiere Pro
- Tutorial de vídeo: Agregar comentarios

Requisitos del sistema

Requisitos del sistema | Adobe Premiere Pro

Requisitos del sistema de Adobe Premiere Pro

Ir al principio

Requisitos del sistema y versiones en otros idiomas de Adobe Premiere Pro CC (2015)

Windows

- Procesador Intel Core2 Duo o AMD Phenom II compatible con 64 bits
- Microsoft Windows 7 con Service Pack 1 (64 bits), Windows 8 (64 bits) o Windows 10 (64 bits)
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 800
- Disco duro de 7200 RPM o superior (se recomiendan varias unidades de disco rápidas configuradas en RAID 0)
- Tarjeta de sonido compatible con el protocolo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6.
- Opcional: tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU
- Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*

Mac OS

- Procesador Intel de varios núcleos compatible con aplicaciones de 64 bits
- Mac OS X versiones 10.9, 10.10 o 10.11
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en el disco duro, más espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en un volumen que utilice un sistema de archivos que

distinga mayúsculas de minúsculas, ni en dispositivos de almacenamiento flash extraíbles)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 800
- Disco duro de 7200 RPM (se recomiendan varias unidades de disco rápidas configuradas en RAID 0)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6
- Opcional: tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU
- Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*

** AVISO A LOS USUARIOS: Para activar y usar este producto es necesario disponer de una conexión a internet y de un Adobe ID, además de aceptar las condiciones del contrato de licencia. Este producto puede integrarse con algunos servicios en línea de Adobe y de terceros así como permitir el acceso a estos servicios. Los servicios de Adobe solo están disponibles para usuarios mayores de 13 años; además, es necesario aceptar las Condiciones de uso y la Política de privacidad de Adobe. Es posible que las aplicaciones y los servicios no estén disponibles en todos los países o idiomas y pueden estar sujetos a modificaciones o cancelaciones sin previo aviso. Pueden aplicarse tasas o tarifas de suscripción adicionales.*

Adaptadores de vídeo AMD y NVIDIA recomendados para la aceleración por GPU

Windows CUDA:

- NVIDIA GeForce GT 650M
- NVIDIA GeForce GT 750M
- NVIDIA GeForce GT 755M
- NVIDIA GeForce GTX 675MX
- NVIDIA GeForce GTX 680
- NVIDIA GeForce GTX 680MX
- NVIDIA GeForce GTX 690
- NVIDIA GeForce GTX 770
- NVIDIA GeForce GTX 775M
- NVIDIA GeForce GTX 780
- NVIDIA GeForce GTX 780M
- NVIDIA GeForce GTX TITAN
- NVIDIA Quadro K1100M
- NVIDIA Quadro K2000
- NVIDIA Quadro K2100M
- NVIDIA Quadro K2200
- NVIDIA Quadro K2000M
- NVIDIA Quadro K3000M
- NVIDIA Quadro K4000
- NVIDIA Quadro K4000M
- NVIDIA Quadro K4100M
- NVIDIA Quadro K4200
- NVIDIA Quadro K5000
- NVIDIA Quadro K5000M
- NVIDIA Quadro K5200
- NVIDIA Quadro K6000
- NVIDIA Quadro M4000
- NVIDIA Quadro M5000

- NVIDIA Quadro M6000
- NVIDIA Tesla K10

CUDA de Mac:

- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000

OpenCL de Windows:

- AMD FirePro M2000
- AMD FirePro M4000
- AMD FirePro M5950
- AMD FirePro M6000
- AMD FirePro S7000
- AMD FirePro S9000
- AMD FirePro S10000
- AMD FirePro V3900
- AMD FirePro V4900
- AMD FirePro V5900
- AMD FirePro V7900
- AMD FirePro W2100
- AMD FirePro W4100
- AMD FirePro W5000
- AMD FirePro W5100
- AMD FirePro W7000
- AMD FirePro W7100
- AMD FirePro W8000
- AMD FirePro W8100
- AMD FirePro W9000
- AMD FirePro W9100
- AMD FirePro W4170W FireGL V
- AMD FirePro M5100 FireGL V
- AMD FirePro M6100 FireGL V
- AMD A10-7800 APU
- AMD Radeon HD 8470
- AMD Radeon HD 8550M
- AMD Radeon HD 8570
- AMD Radeon HD 8570M
- AMD Radeon HD 8670
- AMD Radeon HD 8670M
- AMD Radeon HD 8690M
- AMD Radeon HD 8730M
- AMD Radeon HD 8740
- AMD Radeon HD 8750M
- AMD Radeon HD 8760
- AMD Radeon HD 8770M
- AMD Radeon HD 8790M
- AMD Radeon HD 8870

- AMD Radeon HD 8950
- AMD Radeon HD 8970
- AMD Radeon R7 265
- AMD Radeon R7 APU
- AMD Radeon R7260X
- AMD Radeon R7M260
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280X
- AMD Radeon R9 285
- AMD Radeon R9 290
- AMD Radeon R9 290X
- AMD Radeon R9 295X2
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

OpenCL de Mac:

- AMD FirePro D300
- AMD FirePro D500
- AMD FirePro D700
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Versiones en otros idiomas

Adobe Premiere Pro CC está disponible en los idiomas siguientes:

Deutsch
English
Español
Français
Italiano
Português (Brasil)
Русский
日本語
한국어

Ir al principio

Requisitos del sistema y versiones en otros idiomas de Adobe Premiere Pro CC (2014)

Windows

Procesador Intel Core2 Duo o AMD Phenom II compatible con 64 bits

- Microsoft Windows 7 con Service Pack 1 (64 bits) o Windows 8 (64 bits)
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 800
- Disco duro de 7200 RPM o superior (se recomiendan varias unidades de disco rápidas configuradas en RAID 0)
- Tarjeta de sonido compatible con el protocolo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6.
- Opcional: Tarjeta GPU certificada por Adobe con 1 GB de VRAM como mínimo para un rendimiento acelerado por GPU
- Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*

Mac OS

- Procesador Intel de varios núcleos compatible con aplicaciones de 64 bits
- Mac OS X versiones 10.8, 10.9 o 10.10
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio en disco adicional durante la instalación (no se puede instalar en un volumen que utilice un sistema de archivos con distinción entre mayúsculas y minúsculas, ni en dispositivos de almacenamiento extraíbles basados en memoria flash)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 800
- Disco duro de 7200 RPM (se recomiendan varias unidades de disco rápidas configuradas en RAID 0)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6.
- Opcional: Tarjeta GPU certificada por Adobe con 1 GB de VRAM como mínimo para un rendimiento acelerado por GPU
- Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*

** AVISO A LOS USUARIOS: Para activar y usar este producto es necesario disponer de una conexión a internet y de un Adobe ID, además de aceptar las condiciones del contrato de licencia. Este producto puede integrarse con algunos servicios en línea de Adobe y de terceros así como permitir el acceso a estos servicios. Los servicios de Adobe solo están disponibles para usuarios mayores de 13 años; además, es necesario aceptar las Condiciones de uso y la Política de privacidad de Adobe. Es posible que las aplicaciones y los servicios no estén disponibles en todos los países o idiomas y pueden estar sujetos a modificaciones o cancelaciones sin previo aviso. Pueden aplicarse tasas o tarifas de suscripción adicionales.*

Adaptadores de vídeo AMD y NVIDIA recomendados para la aceleración por GPU

Windows CUDA:

- NVIDIA GeForce GT 650M
- NVIDIA GeForce GT 750M

- NVIDIA GeForce GT 755M
- NVIDIA GeForce GTX 470
- NVIDIA GeForce GTX 570
- NVIDIA GeForce GTX 580
- NVIDIA GeForce GTX 675MX
- NVIDIA GeForce GTX 680
- NVIDIA GeForce GTX 680MX
- NVIDIA GeForce GTX 690
- NVIDIA GeForce GTX 770
- NVIDIA GeForce GTX 775M
- NVIDIA GeForce GTX 780
- NVIDIA GeForce GTX 780M
- NVIDIA GeForce GTX TITAN
- NVIDIA Quadro 2000
- NVIDIA Quadro 2000D
- NVIDIA Quadro 2000M
- NVIDIA Quadro 3000M
- NVIDIA Quadro 4000
- NVIDIA Quadro 4000M
- NVIDIA Quadro 5000
- NVIDIA Quadro 5000M
- NVIDIA Quadro 5010M
- NVIDIA Quadro 6000
- NVIDIA Quadro K1100M
- NVIDIA Quadro K2000
- NVIDIA Quadro K2100M
- NVIDIA Quadro K2200
- NVIDIA Quadro K2000M
- NVIDIA Quadro K3000M
- NVIDIA Quadro K4000
- NVIDIA Quadro K4000M
- NVIDIA Quadro K4100M
- NVIDIA Quadro K4200
- NVIDIA Quadro K5000
- NVIDIA Quadro K5000M
- NVIDIA Quadro K5200
- NVIDIA Quadro K6000
- NVIDIA Tesla C2050
- NVIDIA Tesla C2070
- NVIDIA Tesla C2075
- NVIDIA Tesla M2050
- NVIDIA Tesla M2070
- NVIDIA Tesla K10

CUDA de Mac:

- GeForce GTX 285
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M

- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro CX
- Quadro FX 4800
- Quadro 4000
- Quadro K5000

OpenCL de Windows:

- AMD FirePro M2000
- AMD FirePro M4000
- AMD FirePro M5950
- AMD FirePro M6000
- AMD FirePro S7000
- AMD FirePro S9000
- AMD FirePro S10000
- AMD FirePro V3900
- AMD FirePro V4900
- AMD FirePro V5900
- AMD FirePro V7900
- AMD FirePro W2100
- AMD FirePro W4100
- AMD FirePro W5000
- AMD FirePro W5100
- AMD FirePro W7000
- AMD FirePro W7100
- AMD FirePro W8000
- AMD FirePro W8100
- AMD FirePro W9000
- AMD FirePro W9100
- AMD FirePro W4170W FireGL V
- AMD FirePro M5100 FireGL V
- AMD FirePro M6100 FireGL V
- AMD A10-7800 APU
- AMD Radeon HD 6650M
- AMD Radeon HD 6730M
- AMD Radeon HD 6750
- AMD Radeon HD 6750M
- AMD Radeon HD 6770
- AMD Radeon HD 6770M
- AMD Radeon HD 6950
- AMD Radeon HD 6970
- AMD Radeon HD 7480D
- AMD Radeon HD 7510M
- AMD Radeon HD 7530M
- AMD Radeon HD 7540D
- AMD Radeon HD 7550M
- AMD Radeon HD 7560D
- AMD Radeon HD 7570
- AMD Radeon HD 7570M
- AMD Radeon HD 7590M
- AMD Radeon HD 7610M
- AMD Radeon HD 7630M

- AMD Radeon HD 7650M
- AMD Radeon HD 7660D
- AMD Radeon HD 7670
- AMD Radeon HD 7670M
- AMD Radeon HD 7690M
- AMD Radeon HD 7730M
- AMD Radeon HD 7750
- AMD Radeon HD 7750M
- AMD Radeon HD 7770
- AMD Radeon HD 7770M
- AMD Radeon HD 7850
- AMD Radeon HD 7850M
- AMD Radeon HD 7870
- AMD Radeon HD 7870
- AMD Radeon HD 7870M
- AMD Radeon HD 7950
- AMD Radeon HD 7970
- AMD Radeon HD 7970M
- AMD Radeon HD 8470
- AMD Radeon HD 8550M
- AMD Radeon HD 8570
- AMD Radeon HD 8570M
- AMD Radeon HD 8670
- AMD Radeon HD 8670M
- AMD Radeon HD 8690M
- AMD Radeon HD 8730M
- AMD Radeon HD 8740
- AMD Radeon HD 8750M
- AMD Radeon HD 8760
- AMD Radeon HD 8770M
- AMD Radeon HD 8790M
- AMD Radeon HD 8870
- AMD Radeon HD 8950
- AMD Radeon HD 8970
- AMD Radeon R7 265
- AMD Radeon R7 APU
- AMD Radeon R7260X
- AMD Radeon R7M260
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280X
- AMD Radeon R9 285
- AMD Radeon R9 290
- AMD Radeon R9 290X
- AMD Radeon R9 295X2
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

OpenCL de Mac:

- ATI Radeon HD 6750M
- ATI Radeon HD 6770M
- AMD FirePro D300

- AMD FirePro D500
- AMD FirePro D700
- AMD Radeon HD 7950
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Versiones en otros idiomas

Adobe Premiere Pro CC está disponible en los idiomas siguientes:

Deutsch	Português (Brasil)
English	Русский
Español	日本語
Français	한국어
Italiano	

Ir al principio

Requisitos del sistema de Adobe Premiere Pro CC

Windows

- Procesador Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II compatible con 64 bits
- Windows 7 con Service Pack 1, Windows 8 o Windows 8.1
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 800
- Disco duro de 7200 RPM o superior (se recomiendan varias unidades de disco rápidas, preferiblemente configuradas en RAID 0)
- Tarjeta de sonido compatible con el protocolo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6.
- Opcional: Tarjeta GPU certificada por Adobe de la lista siguiente, con 1 GB de VRAM como mínimo para un rendimiento acelerado por GPU
- Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*

Mac OS

- Procesador Intel de varios núcleos compatible con aplicaciones de 64 bits
- Mac OS X versiones 10.7, 10.8 o 10.9
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en el disco duro, más espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en un volumen que utilice un sistema de archivos que distinga mayúsculas de minúsculas, ni en dispositivos de almacenamiento flash extraíbles)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 800
- Unidad de disco duro de 7200 RPM (varias unidades de disco rápidas, preferentemente con RAID 0 configurado, recomendado)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6.
- Opcional: Tarjeta GPU certificada por Adobe de la lista siguiente, con al menos 1 GB de VRAM para un rendimiento acelerado de la GPU
- Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*

*Este producto puede integrarse con algunos servicios en línea de Adobe y de terceros así como permitir el acceso a estos servicios. Los servicios en línea de Adobe, incluido el servicio Adobe® Creative Cloud™, solo están disponibles para usuarios mayores de 13 años y, además, es necesario aceptar las condiciones y la política de privacidad en línea de Adobe. Las aplicaciones y servicios en línea no están disponibles en todos los países o idiomas; es posible que el usuario tenga que registrarse y que los servicios estén sujetos a modificaciones o cancelaciones sin previo aviso. Pueden aplicarse tasas o tarifas de suscripción adicionales.

Ir al principio

Requisitos del sistema de Adobe Premiere Pro CS6

Windows

- Procesador Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II compatible con 64 bits
- Microsoft® Windows® 7 con Service Pack 1, Windows 8 o Windows 8.1. Consulte las preguntas frecuentes sobre CS6 para obtener más información sobre la compatibilidad con Windows 8.*
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 900
- Sistema compatible con OpenGL 2.0
- Unidad de disco duro de 7200 RPM (varias unidades de disco rápidas, preferentemente con RAID 0 configurado, recomendado)
- Tarjeta de sonido compatible con el protocolo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Unidad de DVD-ROM compatible con DVD de doble capa (grabadora DVD+/-R para grabación de DVD; grabadora Blu-ray para la creación de medios de discos Blu-ray)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6.
- Opcional: tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU
- Este software no funcionará si no se activa. Es necesario disponer de conexión a Internet de banda ancha y haberse registrado para poder activar el software, validar las

suscripciones y acceder a los servicios en línea.* La activación por teléfono no está disponible.

* Obtenga más información sobre la compatibilidad con Windows.

Mac OS

- Procesador Intel de varios núcleos compatible con aplicaciones de 64 bits
- Mac OS X versiones 10.6.8, 10.7, 10.8 o 10.9**
- 4 GB de RAM (se recomienda 8 GB)
- 4 GB de espacio disponible en el disco duro, más espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en un volumen que utilice un sistema de archivos que distinga mayúsculas de minúsculas, ni en dispositivos de almacenamiento flash extraíbles)
- Se necesita espacio en disco adicional para previsualizar archivos y otros archivos de trabajo (10 GB recomendado)
- Pantalla de 1280 x 900
- Unidad de disco duro de 7200 RPM (varias unidades de disco rápidas, preferentemente con RAID 0 configurado, recomendado)
- Sistema compatible con OpenGL 2.0
- Unidad de DVD-ROM compatible con DVD de doble capa (SuperDrive para grabación de DVD; grabadora Blu-ray para la creación de medios de discos Blu-ray)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.6.
- Opcional: tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU
- Este software no funcionará si no se activa. Es necesario disponer de conexión a Internet de banda ancha y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.* La activación por teléfono no está disponible.

** Obtenga más información sobre la compatibilidad con Mac OS X Mavericks.

Adaptadores de vídeo AMD compatibles con aceleración por GPU

- AMD Radeon HD 6750M (solo en ciertos equipos MacBook Pro con Mac OS X Lion (10.7.x) con 1 GB de VRAM como mínimo)
- AMD Radeon HD 6770M (solo en ciertos equipos MacBook Pro con Mac OS X Lion (10.7.x) con 1 GB de VRAM como mínimo)

Adaptadores de vídeo NVIDIA compatibles con aceleración por GPU

- GeForce GTX 285 (Windows y Mac OS).
- GeForce GTX 470 (Windows)
- GeForce GTX 570 (Windows)
- GeForce GTX 580 (Windows)
- Tarjeta NVIDIA® Tesla C2075 (Windows) acompañada de una tarjeta NVIDIA Quadro como parte de una configuración Maximus™
- Quadro FX 3700M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 3800M (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows y Mac OS).
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro 2000 (Windows)
- Quadro 2000D (Windows)
- Quadro 2000M (Windows)
- Quadro 3000M (Windows)
- Quadro 4000 (Windows y Mac OS)
- Quadro 4000M (Windows)

- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro 5010M (Windows)
- Quadro 6000 (Windows)
- Quadro CX (Windows)
- Tesla C2075** (Windows)

Visite el sitio web de NVIDIA para conocer los requisitos del sistema y la compatibilidad. La lista de los adaptadores de vídeo compatibles con Adobe® Premiere® Pro CS6 se actualiza de forma regular.

* Este producto puede integrarse con algunos servicios en línea de Adobe y de terceros, así como el acceso a estos servicios ("servicios en línea"). Los servicios en línea sólo están disponibles para los usuarios mayores de 13 años y requieren un acuerdo adicional de condiciones de uso y Adobe política de privacidad en línea. Los servicios en línea no están disponibles en todos los países o idiomas; es posible que el usuario tenga que registrarse y que los servicios estén sujetos a modificaciones o cancelaciones, ya sean totales o parciales, sin previo aviso. Se pueden aplicar tarifas de suscripción o cargos adicionales.

** Cuando esté acompañada de una tarjeta Quadro como parte de un sistema NVIDIA Maximus configurado.

Ir al principio

Requisitos del sistema de Adobe Premiere Pro CS5.5

Adobe Premiere Pro CS5.5 requiere un sistema operativo de 64 bits.

Windows

- Procesador Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II compatible con 64 bits
- Se necesita un sistema operativo de 64 bits: Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1 o Windows® 7
- 2 GB de RAM (se recomiendan 4 GB o más)
- 10 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash)
- Disco duro de 7200 RPM para la edición de formatos de vídeo comprimidos; RAID 0 para archivos sin comprimir
- Pantalla de 1280 X 900 con adaptador de vídeo compatible con OpenGL 2.0
- Tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU; visite www.adobe.com/go/premiere_systemreqs_es para obtener una lista actualizada de las tarjetas admitidas
- Tarjeta certificada por Adobe para la captura y exportación a cinta para flujos de trabajo de SD/HD
- Puerto IEEE 1394 compatible con OHCI para capturar DV y HDV, exportar a cinta y transmitir a dispositivos DV
- Tarjeta de sonido compatible con el protocolo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Unidad de DVD-ROM compatible con DVD de doble capa (grabadora DVD+/-R para grabación de DVD; grabadora Blu-ray para la creación de medios de discos Blu-ray)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.2.
- Se requiere el software Adobe Flash® Player 10 para reproducir proyectos de DVD exportados como archivos SWF
- Se requiere una conexión a Internet de banda ancha para los servicios en línea y para validar una edición de suscripción (si corresponde) de forma continua*

Mac OS

- Procesador Intel® de varios núcleos compatible con aplicaciones de 64 bits
- Se requiere Mac OS X v10.5.8 o v10.6.3; Mac OS X v10.6.3 para el rendimiento acelerado por GPU
- 2 GB de RAM (se recomiendan 4 GB o más)
- 10 GB de espacio disponible en el disco duro, más GB de espacio para el contenido opcional; durante la instalación, se necesita espacio libre adicional (no se puede instalar en un volumen que utilice un sistema de archivos que distinga mayúsculas de minúsculas, ni en dispositivos de almacenamiento flash extraíbles)
- Disco duro de 7200 RPM para la edición de formatos de vídeo comprimidos; RAID 0 para archivos sin comprimir
- Pantalla de 1280 X 900 con adaptador de vídeo compatible con OpenGL 2.0
- Tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU; visite www.adobe.com/go/premiere_systemreqs_es para obtener una lista actualizada de las tarjetas admitidas
- Tarjeta de sonido compatible con Core Audio
- Unidad de DVD-ROM compatible con DVD de doble capa (SuperDrive para grabación de DVD; grabadora Blu-ray externa para la creación de medios de discos Blu-ray)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.2.
- Se requiere el software Adobe Flash® Player 10 para reproducir proyectos de DVD exportados como archivos SWF
- Se requiere una conexión a Internet de banda ancha para los servicios en línea y para validar una edición de suscripción (si corresponde) de forma continua*

Adaptadores de vídeo NVIDIA compatibles con aceleración por GPU

- GeForce GTX 285 (Windows y Mac OS).
- GeForce GTX 470 (Windows)
- GeForce GTX 570 (Windows)
- GeForce GTX 580 (Windows)
- Quadro FX 3700M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 3800M (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows y Mac OS).
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro 2000 (Windows)
- Quadro 2000D (Windows)
- Quadro 2000M (Windows)
- Quadro 3000M (Windows)
- Quadro 4000 (Windows y Mac OS)
- Quadro 4000M (Windows)
- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro 5010M (Windows)
- Quadro 6000 (Windows)
- Quadro CX (Windows)

Visite el sitio web de NVIDIA para conocer los requisitos del sistema y la compatibilidad. La lista de los adaptadores de vídeo compatibles con Adobe® Premiere® Pro CS5 se actualiza de forma regular.

* Los servicios en línea de Adobe, incluidos los servicios en línea de Adobe CS Live, sólo están disponibles para los usuarios mayores de 13 años y requieren un acuerdo adicional de condiciones y la política de privacidad en línea de Adobe (disponible en www.adobe.com/go/terms_es). Los servicios en línea no están disponibles en todos los países ni en todos los idiomas; es posible que el usuario tenga que registrarse y que los servicios estén sujetos a modificaciones o cancelaciones sin previo aviso. Se pueden aplicar tarifas

de suscripción o cargos adicionales.

Ir al principio

Requisitos del sistema de Adobe Premiere Pro CS5

Adobe Premiere Pro CS5 requiere un sistema operativo de 64 bits.

Windows

- Procesador Intel® Core™2 Duo o AMD Phenom® II; compatible con 64 bits
- Se necesita un sistema operativo de 64 bits: Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1 o Windows® 7
- 2 GB de RAM (se recomiendan 4 GB o más)
- 10 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash)
- Disco duro de 7200 RPM para la edición de formatos de vídeo comprimidos; RAID 0 para archivos sin comprimir
- Pantalla de 1280 X 900 con tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 2.0
- Tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU
- Tarjeta certificada por Adobe para la captura y exportación a cinta para flujos de trabajo de SD/HD
- Puerto IEEE 1394 compatible con OHCI para capturar DV y HDV, exportar a cinta y transmitir a dispositivos DV
- Tarjeta de sonido compatible con el protocolo ASIO o Microsoft Windows Driver Model
- Unidad de DVD-ROM compatible con DVD de doble capa (grabadora DVD+/-R para grabación de DVD; grabadora Blu-ray para la creación de medios de discos Blu-ray)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.2.
- Para los servicios en línea, se necesita una conexión a Internet de banda ancha.*

Mac OS

- Procesador Intel de varios núcleos compatible con 64 bits
- Se requiere Mac OS X v10.5.7 o v10.6.3; OS X v10.6.3 para el rendimiento acelerado por GPU
- 2 GB de RAM (se recomiendan 4 GB o más)
- 10 GB de espacio disponible en el disco duro, más GB de espacio para el contenido opcional; durante la instalación, se necesita espacio libre adicional (no se puede instalar en un volumen que utilice un sistema de archivos que distinga mayúsculas de minúsculas, ni en dispositivos de almacenamiento flash extraíbles)
- Disco duro de 7200 RPM para la edición de formatos de vídeo comprimidos; RAID 0 para archivos sin comprimir
- Pantalla de 1280 X 900 con tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 2.0
- Tarjeta GPU certificada para Adobe para rendimiento acelerado por GPU
- Tarjeta de sonido compatible con Core Audio
- Unidad de DVD-ROM compatible con DVD de doble capa (SuperDrive para grabación de DVD; grabadora Blu-ray externa para la creación de medios de discos Blu-ray)
- Para las funciones de QuickTime, se necesita el software QuickTime 7.6.2.
- Para los servicios en línea, se necesita una conexión a Internet de banda ancha.*

Tarjetas de vídeo NVIDIA compatibles para la aceleración de GPU

- GeForce GTX 285 (Windows y Mac OS).
- GeForce GTX 470 (Windows)
- Quadro 4000 (Windows y Mac OS)
- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows y Mac OS).
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro CX

Visite el sitio web de NVIDIA para conocer los requisitos del sistema y la compatibilidad. La lista de tarjetas de vídeo compatibles con Adobe® Premiere® Pro CS5 se actualiza de forma regular.

*Si tiene conexión a Internet de banda ancha, este producto puede permitirle el acceso a ciertas funciones alojadas en línea ("servicios en línea"). Los servicios en línea y algunas de sus funciones no están disponibles en todos los países, idiomas o monedas; además, es posible que los servicios estén sujetos a modificaciones o cancelaciones, ya sean totales o parciales, sin previo aviso. El uso de los servicios en línea está regulado por unas condiciones de uso diferentes y por la política de privacidad de Adobe en línea. En ocasiones, el usuario tendrá que registrarse para acceder a estos servicios. Algunos servicios en línea, incluidos servicios que inicialmente se ofrecían de forma gratuita, pueden estar sujetos a tarifas adicionales. Para obtener más información y consultar las condiciones de uso y la Política de privacidad en línea, visite www.adobe.com/es.

Ir al principio

Requisitos del sistema de Adobe Premiere Pro CS4

Windows

- Procesador de 2 GHz o más rápido para DV; 3,4 GHz para HDV; 2,8 GHz dual para HD*
- Microsoft® Windows® XP con Service Pack 2 (se recomienda Service Pack 3) o Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1 (certificado para Windows XP de 32 bits y Windows Vista de 32 bits y 64 bits)
- 2 GB de RAM
- 10 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento flash)
- Pantalla de 1280 X 900 con tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 2.0
- Unidad de disco duro de 7200 RPM exclusiva para edición de DV y HDV; almacenamiento en conjunto de discos en bandas (RAID 0) para HD; preferentemente subsistema de disco SCSI
- Para flujos de trabajo SD/HD, una tarjeta certificada de Adobe para captura y exportación a cinta
- Puerto IEEE 1394 compatible con OHCI para capturar DV y HDV, exportar a cinta y transmitir a dispositivos DV
- Unidad de DVD-ROM (grabadora DVD+/-R para la creación de DVD)
- Se requiere una grabadora Blu-ray para la creación de discos Blu-ray
- Tarjeta de sonido compatible con el protocolo ASIO o con el Modelo de controlador de Microsoft Windows
- Se requiere el software QuickTime 7.4.5 para utilizar las funciones de QuickTime
- Para los servicios en línea, se necesita una conexión a Internet de banda ancha†

Compatibilidad con Windows 7

Mac OS

- Procesador Intel® Multicore
- Mac OS X v10.4.11–10.5.4
- 2 GB de RAM
- 10 GB de espacio disponible en el disco duro, más GB de espacio para el contenido opcional; durante la instalación, se necesita espacio libre adicional en disco duro (no se puede instalar en un volumen que utilice un sistema de archivos que distinga mayúsculas de minúsculas, ni en dispositivos de almacenamiento flash)
- Pantalla de 1280 X 900 con tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 2.0
- Unidad de disco duro de 7200 RPM exclusiva para edición de DV y HDV; almacenamiento en conjunto de discos en bandas (RAID 0) para HD; preferentemente subsistema de disco SCSI
- Unidad de DVD-ROM (unidad SuperDrive para la grabación de DVD)
- Se requiere una grabadora Blu-ray para la creación de discos Blu-ray
- Tarjeta de sonido compatible con Core Audio
- Se requiere el software QuickTime 7.4.5 para utilizar las funciones de QuickTime
- Para los servicios en línea, se necesita una conexión a Internet de banda ancha†

Compatibilidad con Snow Leopard

*Se necesita un procesador compatible con SSE2 para los sistemas AMD

†Si tiene conexión a Internet de banda ancha, este producto puede permitirle el acceso a ciertas funciones alojadas en línea ("servicios en línea"). Los servicios en línea y algunas de sus funciones no están disponibles en todos los países, idiomas o monedas; además, es posible que los servicios estén sujetos a modificaciones o cancelaciones, ya sean totales o parciales, sin previo aviso. El uso de los servicios en línea está regulado por unas condiciones de uso diferentes y por la política de privacidad de Adobe en línea. En ocasiones, el usuario tendrá que registrarse para acceder a estos servicios. Algunos servicios en línea, incluidos servicios que inicialmente se ofrecían de forma gratuita, pueden estar sujetos a tarifas adicionales. Para obtener más información y consultar las condiciones de uso y la Política de privacidad en línea, visite www.adobe.com/es.

Ir al principio

Requisitos del sistema de Adobe Premiere Pro CS3

Windows

- Intel Pentium 4 (procesador de 1,4 GHz para DV; procesador de 3,4 GHz para HDV), Intel Centrino, Intel Xeon (procesadores duales de 2,8 GHz para HD); procesador Intel Core Duo (o compatible); los sistemas AMD requieren un procesador compatible con SSE2.
- Microsoft Windows XP Professional o Home Edition con Service Pack 2 o Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise (solo certificado para ediciones de 32 bits)
- 1 GB de RAM para DV; 2 GB de RAM para HDV y HD
- 10 GB de espacio disponible en disco duro (se requiere espacio libre adicional durante la instalación)
- Unidad de disco duro de 7200 RPM exclusiva para edición de DV y HDV; almacenamiento en conjunto de discos en bandas (RAID 0) para HD; preferentemente subsistema de disco SCSI
- Resolución de monitor de 1280 x 1024 con tarjeta de vídeo de 32 bits; Adobe recomienda una tarjeta de vídeo para la reproducción acelerada por GPU (consulte la lista completa de hardware compatible)

- Tarjeta de sonido compatible con Microsoft DirectX o ASIO
- Para flujos de trabajo SD o HD, una tarjeta con certificación de Adobe para captura y exportación a cinta
- Unidad de DVD-ROM
- Se requiere una grabadora Blu-ray para la creación de discos Blu-ray
- Se requiere una grabadora de DVD+/-R para la creación de DVD
- Puerto IEEE 1394 compatible con OHCI para capturar DV y HDV, exportar a cinta y transmitir a dispositivos DV
- Se requiere el software QuickTime 7 para utilizar las funciones de QuickTime
- Se requiere una conexión a Internet o telefónica para activar el producto
- Se requiere una conexión a Internet de banda ancha para acceder a Adobe Stock Photos* y a otros servicios

Mac OS

- Procesador Intel Multi-Core (Adobe OnLocation CS3 es una aplicación de Windows que puede utilizarse en Macintosh con Boot Camp y Windows; se vende por separado)
- Mac OS X v10.4.910.5 (Leopard)
- 1 GB de RAM para DV; 2 GB de RAM para HDV y HD
- 10 GB de espacio disponible en disco duro (se requiere espacio libre adicional durante la instalación)
- Unidad de disco duro de 7200 RPM exclusiva para edición de DV y HDV; almacenamiento en conjunto de discos en bandas (RAID 0) para HD; preferentemente subsistema de disco SCSI
- Resolución de monitor 1280 x 960 con tarjeta de vídeo de 32 bits
- Tarjeta de sonido compatible con Core Audio
- Unidad de DVD-ROM
- Se requiere una grabadora Blu-ray para la creación de discos Blu-ray
- Se requiere una unidad SuperDrive para la grabación de DVD
- Se requiere QuickTime 7 para utilizar las funciones de QuickTime
- Se requiere una conexión a Internet o telefónica para activar el producto
- Se requiere una conexión a Internet de banda ancha para acceder a Adobe Stock Photos* y a otros servicios

*Los servicios en línea, incluidos, pero no limitados a Adobe Stock Photos y Adobe Connect, pueden no estar disponibles en todos los países, idiomas y monedas. La disponibilidad de los servicios está sujeta a modificaciones. El uso de los servicios en línea se rige por los términos y condiciones de un contrato independiente y puede estar sujeto a tarifas adicionales.

Consulte también

- Versiones de productos admitidas
